FRONTMISSION 2 GUIDEBOOK
WANZERS OF THE ELITE

フロントミッションセカンド ガイドブック
～ヴァンツァー オブ ジ エリート～



ファミ通
責任編集

ファミ通 フロントミッションセカンドガイドブック ～ヴァンツァーオブジエリート～
ASPECT



CONTENTS



開発者インタビュー

TACTICAL TIPS

PHAS

PHASE 1 WORLD AFFAIRS 世界情勢

SE 1

World History
世界史

ここでは「フロントミッションセカンド」の背景となる世界の歴史を見ていこう。いま我々の生きている時代とすぐ地続きの未来、それが「フロントミッションセカンド」の世界である。たとえ100年後を舞台として描いていても、決して失われないリアリティーがそこにあるのがわかるだろう。

1970年～：日本や欧米諸国を主体とするNGO(非政府機関)の援助活動(主に農業生産の安定を目的とする)が始まる。この頃、世界各地でクーデターが度重なり、政情不安が続く。

1995年　：ハフマン島隆起始まる。同年、国連管理下に置かれる。

2000年～：NGOの援助活動が、農業の定着から工業の発展に目的を変える。

2005年　：ヨーロッパにてユーロコミュニティ(EC)統合。

2015年　：ロシアと旧ソ連諸国(CIS＝独立国家共同体)を中心にザーフトラ共和国誕生。

2020年　：USN(ニューコンチネント合衆国)発足。同年、国連を脱退。



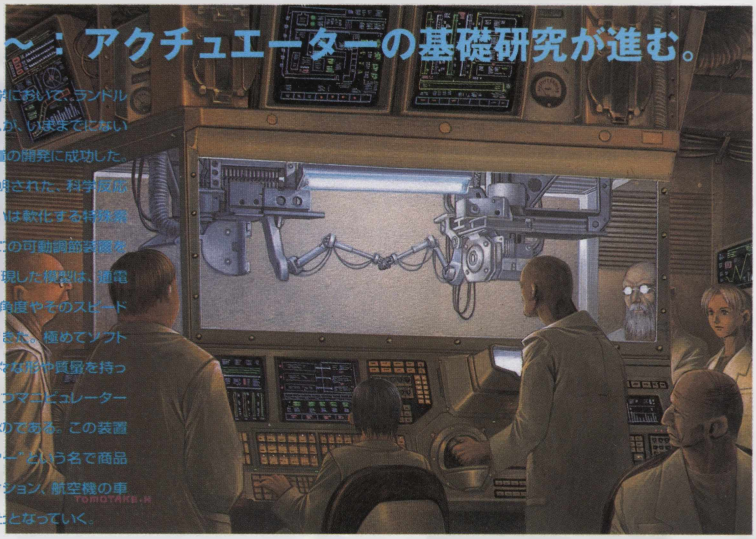
大規模な世界の再編が始まっていた。EC諸国が統合によって押し進めた経済のブロック化政策に対抗すべく、アジア諸国でも国家統合の機運が高まりつつあった。世界はそれまでの"先進諸国とそれ以外の開発途上国"という構造を変えようとしていた。そしてついに、アメリカ合衆国を主導とする、南北アメリカ大陸をほぼ飲み込んだ巨大国家連合が誕生する。新たな世界の枠組みの中で、未来にわたって覇権を握り続けようとする同国の野望が実現した姿だった。

Wanzer Development
ヴァンツァー開発史

この世界の中でもっとも"戦う"ことに特化した存在、それが汎用[illegible]兵器ヴァンツァー(Wandrung Panzer)である。その基[illegible]えたのは2020年のことだった。ここからは、ヴァンツァー[illegible]そこに導入された先端技術を併せて解説するとともに、研究開[illegible]情勢からどのような影響を受け、また軍事バランスのなかでどのような位置を占めていったのかも折り込みながら、「フロントミッションセカンド」の背景をさらに深くひもといていく。

2020年　：ECドイツ連邦共和国、ヴァレンシュタイン大学のランドルト教授が、アクチュエーターの基礎理論を発表。この研究を資金援助の面からバックアップしていたのは同国の兵器生産企業シュネッケ社だった。

2020年〜：アクチュエーターの基礎研究が進む。



ECドイツ連邦の国立大学において、ランドルト教授を中心とするチームが、いままでにないまったく新しい可動調節装置の開発に成功した。これは、21世紀初頭に発明された、科学反応によって高速に硬化、あるいは軟化する特殊素材を応用したものだった。この可動調節装置を多数使用した人間の腕を再現した模型は、通電によって関接部分の曲がる角度やそのスピードを自在に調節することができた。極めてソフトに、またスピーディーに、様々な形や質量を持った物体を、五指の役目を持つマニピュレーターにつかませることができたのである。この装置は、その後"アクチュエーター"という名で商品化され、自動車のサスペンション、航空機の車輪などに広く用いられることとなっていく。

2021年　：ザーフトラ共和国が恒平和維持機構(PMO)を設立。
恒平和維持軍の発足。

2022年　：USNが南西アジア一部地域(現アロルデシュ人民共和国)への経済援助を中止(アジア統合の動きを牽制)。

2023年　：ECも同地域への経済援助を中止。

WAW (Wandrung Wagen)
ヴァンドルングワーゲン

アクチュエーターを多用した、ヴァンツァーの前身とも言える人型作業機械。これこそ、ランドルト教授が最終目標として掲げながら、商品化は無理と一笑に付された"人間と同じ動きをする作業機械"だった。そのなめらかで力強い動きは、アクチュエーターの可能性をかいま見せたが、開発当初のWAWは単体の商品としては高価にすぎたため、いま一歩の普及を見なかった。

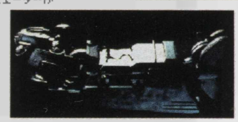
Dr.Landolt

ECドイツ連邦ヴァレンシュタイン大学ロボット工学科教授。金属学にも造詣が深く、その知識をロボット工学と結びつけたことが、まったく新しい可動調節装置の誕生に繋がった。



Actuator

多数のアクチュエーターが用いられた人間の上腕部模型。指の動きの自然さは目を疑うほどで、その反応速度は驚異的ですらある。



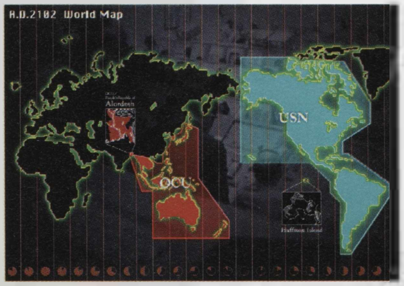
2025年　：シュネッケ社、ヴァンドルング・ヴァーゲン(WAW)試作1号機を開発。



ランドルト教授のアクチュエーター開発から5年後、シュネッケ社は自己資本だけを頼りにヴァンドルングヴァーゲンの試作1号機を完成させ[illegible]ーター技術を用いたまったく新しいカテゴリーの作業機械だった。シュネッケ社はドイツ国内のみなら[illegible]諸国への売り込みとさらなる開発のための[illegible]援助を求めたが、各国の反応は一様に冷[illegible]た。WAWはまだ圧倒的に高価であり、WA[illegible]のできる作業は、それぞれの専門的な作業機[illegible]いたためである。これはシュ[illegible]におけるWAW不整地走行[illegible]

2026年：OCU(オシアナ共同連合)発足。

同年、加盟国は国連を脱退。一方、南西アジア一部地域(現アロルデシュ人民共和国)に対するOCUの経済援助が加速、急激に工業化が進む。



EC統合、アメリカ主導によるアングロ、ラテンアメリカの統一。これらの世界的構造再編はアジアにも当然波及した。そして、USN結成に遅れること6年、オシアナ共同連合が発足する。これで世界は、ヨーロッパ、アジア、アメリカという政治・経済圏に3分されることになった。同時に、3つのブロックはその勢力伸長に伴って、新たな対立を生み出していくことになる。ここに、20世紀とは異なった陣営による緊張関係が成立することとなった。

Oceana Community Union
OCU
オシアナ共同連合

アジア諸国が、西欧各国から経済的な自立を果たし、その独自性を保つため造り上げた共同連合。当時、すでに東南アジア諸国で結成された経済共同体"バンコク経済帯"が成立していたが、それに加え、オーストラリアの豊かな自然と、日本の生産技術を背景とした経済共同計画が立案された。協議の結果、日本、オーストラリア、東南アジア諸国が同列の権利を有するという案がまとまり、オシアナ共同連合が誕生する。連合本部はオーストラリアの首都キャンベラに置かれた。しかし民族、思想対立の根は深く、共同体が軌道に乗るには、それから36年という年月がさらに必要だった。

United States of New Continent
USN
ニューコンチネント合衆国

アジア諸国の共同体運動に刺激を受け、アメリカとカナダが政治面への融合に向けて動き出した。同時にアメリカは、中南米諸国に対し、麻薬経済ともいえる外貨収入の根を絶つべく、経済援助を低下させ犯罪行為の摘発に乗り出す。その結果、より経済収支の悪化した南米の独裁主席は、アメリカへの併合を打診。アメリカはこの申し出を受け、アメリカとカナダが主権を有する新国家再建に乗り出した。その後、中南米諸国の多くがこの動きに追随し、ニューコンチネント合衆国が成立した。この結果、独自路線を主張した数カ国を除く南北アメリカ大陸が統一され、強大な合衆国が出現した。

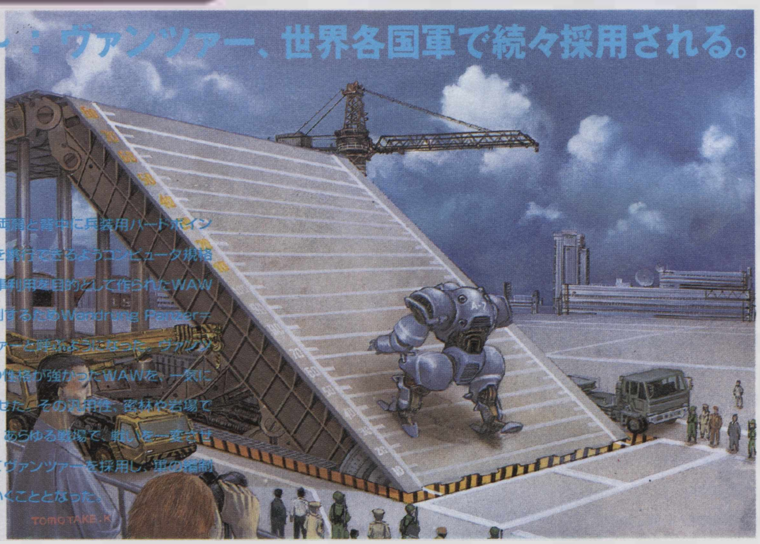
MULS(-P)
Multi Unit Link System (-Panzer)

WAWの整備問題を一気に解決するべく提案された高度な統一規格の名称。これは、機体を胴、腕部、脚部、コンピューターの4ブロックに分け、個々の部品を完全に規格化したもの。これによって、メーカーを問わずどんな組み合わせでも正常に稼動するWAWが誕生した。この技術によってWAWはついに實用兵器としての完成を見、戦場での需要が高まっていった。その後、戦闘用に特化したより高度な連携制御を持ち、機体サイズを25パーセント大型化、また出力も40パーセント向上したMULS-P(-Panzer)規格が作られる。

2026年：USN軍事メーカーのディアブルアビオニクス(以下DA)社が、シュネッケ社へWAW開発協力を打診。両社は半年後には試作機(地雷処理車)を完成。USN軍のテストで極めて優秀な結果を上げる。

2029年：シュネッケ社とDA社、MULS規格を発表。これを用いたWAW「シケイダ」(両社のほか、センダー社、ジェイドメタル社が、共同開発)が、USN軍に97機、ECドイツ軍に15機購入される。

2040年～：ヴァンツァー、世界各国軍で続々採用される。

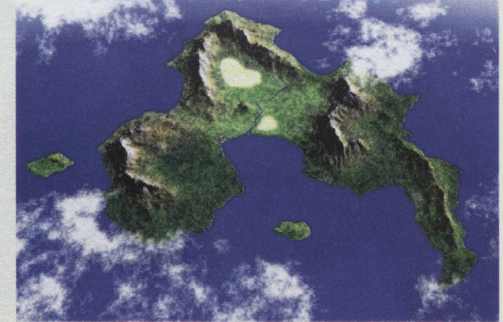


MULS-Pを採用し、両肩と背中に兵装用ハードポイントを増設、両手に武器を携行できるようコンピュータ規格を変更。こうして特に軍事利用を目的として作られたWAWを、従来のWAWと区別するためWandrung Panzer=WAPあるいはヴァンツァーと呼ぶようになった。ヴァンツァーは支援車輌としての性格が強かったWAWを、一気に戦場の主役へと変貌させた。その汎用性、密林や岩場でも活動できる踏破性は、あらゆる戦場で、戦いを一変させていく。各陣営は争ってヴァンツァーを採用し、軍の編制までが大きく変わっていくこととなった。

2065年　：ハフマン島隆起沈静化。OCU、USN両勢力の入植が始まる。

2068年　：OCUによる南西アジア一部地域(現アロルデシュ人民共和国)での大規模な工場建設が始まる。

2070年　：第一次ハフマン紛争勃発(軍需景気で先の南西アジア一部地域の工業が発展)。

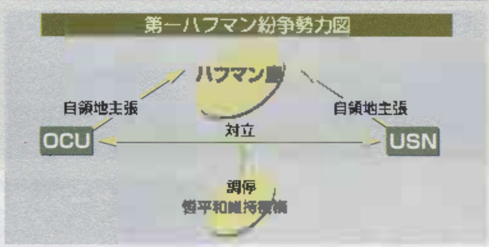


20世紀末期、南太平洋に突如隆起して存在が確認されたのがハフマン島である。その後は、国連の管理下に置かれていた。約70年を掛けて全貌を現し、活動が沈静化したのが2065年。もともとOCUとUSNの勢力の中間に位置するこの島が注目されるようになったのは、調査の結果豊富な地下資源を有していることが明らかになったためだ。軍事的にも戦略上の要衝に当たるため、OCUとUSNの利害が衝突。互いに領土権を主張する両勢力によって、ついに第一次ハフマン紛争が引き起こされた。

ハフマン島DATA

位置：南緯12度、東経269度
面積：7万9215平方キロメートル
人口：約455万人
米生産量：48.2万トン
野菜生産量：77.8万トン
乳牛：33.5万頭
豚：48万頭
漁獲量：93.2万トン
石油算出量：.218万3000キロリットル
天然ガス算出量：12億5820万3000立方メートル

第一ハフマン紛争勢力図



2071年　：ハフマン条約締結。

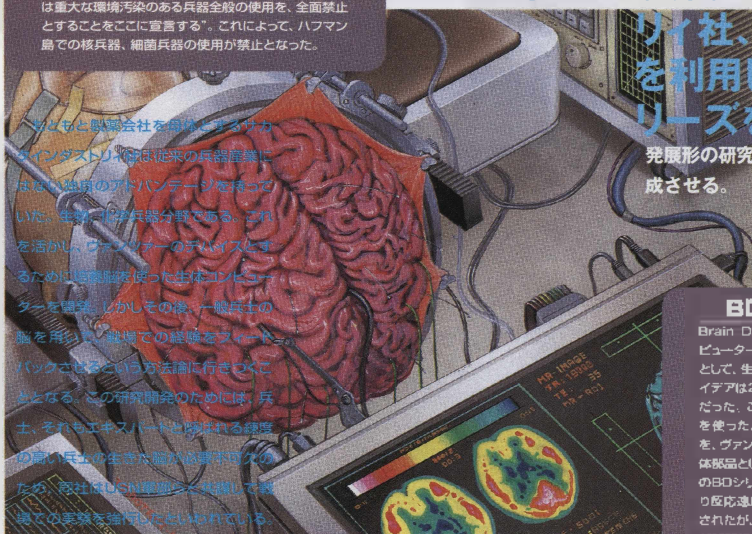
ハフマン条約

ヴァンツアーを始めとする新兵器の実験場ともなったハフマン島。しかしこの紛争を、全面戦争とすることを避け、局地紛争にとどめるため、また非人道的破壊をもたらす兵器の使用を制限するため、ハフマン条約がOCU、USNのあいだで結ばれた。同条約の原文の一部を紹介する。"島内に存在する自然環境は、環境破壊が進む近年にとって貴重な財産である。よって、紛争では重大な環境汚染のある兵器全般の使用を、全面禁止とすることをここに宣言する"。これによって、ハフマン島での核兵器、細菌兵器の使用が禁止となった。

2070年　：OCN日本の坂田製薬が同オーストラリアのWAPメーカー、ハイネマンインダストリィ社を買収し、サカタインダストリィ社設立。同社はBrain Device(BD)シリーズの研究に着手する。

2070年〜：サカタインダストリィ社、兵士の脳を利用したBDシリーズを開発、

発展形の研究を続け、試作機を完成させる。



もともと製薬会社を母体とするサカタインダストリィ社は従来の兵器産業にはない独自のアドバンテージを持っていた。生物、化学兵器分野である。これを活かし、ヴァンツアーのデバイスとするために培養脳を使った生体コンピューターを開発。しかしその後、一般兵士の脳を用いて、戦場での経験をフィードバックさせるという方法論に行きつくこととなる。この研究開発のためには、兵士、それもエキスパートと呼ばれる練度の高い兵士の生きた脳が必要不可欠のため、同社はUSN軍部らと共謀して戦場での実験を強行したといわれている。

BDシリーズ

Brain Deviceシリーズ。コンピューターのチップに変わるものとして、生体部品を使うというアイデアは20世紀からあったものだった。これを押し進め培養脳を使ったバイオコンピューターを、ヴァンツアーの制御を行う生体部品として使おうとしたのがこのBDシリーズである。これにより反応速度は飛躍的に高まるとされたが、量産に難があり、効果が疑問視されていた。

2072年　：ザーフトラ共和国主導のPMO軍の介入により、約2年半続いた第一次ハフマン紛争終結。



OCUとUSNが脱退したことにより、国連は事実上無力化していた。大国の脱退によって資金事情も悪化、活動は停滞の一途をたどる。ザーフトラ共和国はこの事態に注目し、OCU、USNどちらの陣営にも属さない同国が、国連を"恒平和維持機構(PMO)"として復活させるとい[illegible]を行い、資金調達を開始した。この理念に従い、PMOはハフマン紛争に介入。PMO軍がハフマン島に進駐し、第一次ハフマン紛争は終結を迎えた。

ザーフトラ共和国

ソ連が解体したあとに成立したCIS(独立国家共同体)は、求心力のないまま度重なる内戦で疲弊していった。CIS各国は完全独立を宣言したり、ヨーロッパ、アジアの国々への併合を希望し、その結果、ロシア共和国は国土と呼ばれるものをほとんど失うこととなった。そんな経済危機の中、新たに就任したロシア共和国大統領メルディフスキーは、新たにザーフトラ共和国としての出発を声明。2021年に行った、同国が「恒平和維持機構(PMO)としての役割を果たす」という宣言も注目を浴びた。

2080年　：南西アジア一部地域(現アロルデシュ人民共和国)の経済成長率低下。



USNとECの経済援助中止ののち、南西アジア一部地域(現アロルデシュ人民共和国)は独立を保ったまま、OCUによる大量の経済援助を追い風に、OCUの工業生産基地と呼ばれるほどに発展した。しかし、第一次ハフマン紛争による特需が終わるとOCUは生産拠点を他に移し始め、ついには全企業が完全撤退する。ピークを過ぎた同地域の経済成長は低下を続け、失業者が急増した。

2085年　：上記の理由により、同地域はOCUに対して経済援助を要請。OCUは連合への加盟を条件にこれを承諾。

2090年　：第二次ハフマン紛争勃発。



　ラーガス事件をきっかけに、再びOCU、USN両勢力が激突。ハフマン島はまたも戦いの舞台となった。OCU軍は終始優勢に戦いを進め、大都市フォートモーナスを占領。一時は全島の四分の三を制圧するという快進撃を見せた。しかし両勢力のバランスが崩れることを懸念するPMOが、常任理事国であるザーフトラ共和国の調停案をもって紛争に介入。OCU、USN両陣営ともにこれを受け入れて第二次ハフマン紛争は終結した。なお、"ハフマンの魂"と名乗る民族派抵抗戦線と、PMO軍の交戦はその後も続き、ハフマンの魂の集団自決をもって終結するという異様な事態を迎えた。……言うまでもなく、前作『フロントミッション』のストーリーがこの部分に当たる。

ラーカス事件

OCU軍の一部隊がUSN領内に越境し、軍需工場を偵察しようとした事件。この工場は当時USN軍の最高機密とされていた。OCU軍の偵察行動に対し、USN軍は敵対行為として発砲。これにOCU軍が応戦したため、大規模な戦闘となった。その結果、USN軍の軍需工場は被災し、大規模な爆発火災に包まれた。USNはOCUを非難し、OCUはUSNの謀略であると反論。双方の主張に決定的証拠のないまま、本格的な戦闘へと突入していくことになる。

2091年　：OCU軍が「グランドガンボート（地上砲艦）構想」を打ち出す。

2092年　：OCUオーストラリアの兵器メーカー、ジェイドメタル社がECイギリスのライマン社を買収、ジェイドメタル＝ライマン社と改名。前年の「グランドガンボート構想」に基づいて大型機動兵器の開発を開始。

2094年　：サカタインダストリィ社、BDデバイスの発覚により企業解体。イグチ社に買収される。

2093年　：OCU日本の兵器メーカー、霧島重工が補給専用の小型機動ユニット「支援ポッド」を発表。世界的なヒット商品になる。

2094年　：南西アジア一部地域、OCUに正式加盟。国名をアロルデシュ人民共和国とする。

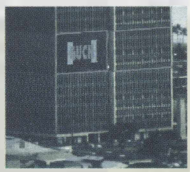
2095年　：レオノーラエンタープライズ社が霧島重工と支援ポッドに関する技術提携を発表。



巨大化する22世紀の兵器産業







　20世紀の冷戦構造が終結し、軍事費削減からその勢力を減退させていた兵器産業は、21世紀の国際秩序再編に伴って息を吹き返すこととになった。OCU、USN、ECなどの各陣営は、仮想敵国を仕立てて軍備を増強。同盟国間の結び付きを強めながらも、互いを牽制しあうという結果となる。軍事力への新たな希求とともに、自動車、建設、生物化学など異業種からも軍需産業へ参入が相次いだ。企業と政府の癒着が生まれると、兵器産業は急激な成長を遂げ、巨大化して各国に君臨することとなった。



2102年　：OCUアロルデシュ人民共和国でクーデターが発生する。

Alordesh Now

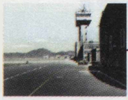
アロルデシュの今

今回の戦いの舞台となるアロルデシュの現状と、それをとりまく各国の組織、軍事力を解説する。革命軍、OCU軍の残存部隊や情報機関、反革命勢力が複雑にからみあうストーリーは、一度ゲームをプレーするだけでは把握しきれないほど。このデータが基礎知識となれば幸いである。

アロルデシュ人民共和国
Peoples Republic of Alordesh







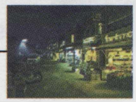












DATA

人　　口：約1億1000万人
住　　民：ドラビダ系、オースロイド系、モンゴロイド系の混血。
宗　　教：イスラム教スンニー派(80%)
ヒンドゥー教(10%)
仏教(4%)
キリスト教(3.5%)
首　　都：ダカ
言　　語：ベンガル語(英語も通用する)
識 字 率：83.4%(1970年頃は20%)
主要産業：農業(国民の40%が従事)
交通機関：鉄道、道路ともに整備されているが、工業化が著しかった頃に作られた"地下鉄道"は、現在はもう使われていない。
気　　候：高温多雨。モンスーンが吹き始める6月から9月までが雨期。1年の平均気温は26度、平均湿度は77%。
主な放送局：国営：ANBC(Alordesh National Broad Casting)
民間＝DNC(Dhaka Network Communications.Inc)
FWOTV(Far West of OCU Television)
主な新聞：<英　語>
Daily Alordesh(中立的)
The Independent
Decade(急進右派)
West Oceana
Observer(OCU寄り)
<ベンガル語>
The Ershad(中立的)
Huq Fazlul(急進右派)
Bongo Bondu(中立的)
Dhaka Muzibl(OCU寄り)
※データはすべて2100年現在のもの

クーデターを巡る報道

テレビ

アロルデシュ国内では、クーデター発生直後FWOTVが革命軍に占拠され、機能を停止。ANBCとDNCは革命軍ヴェン中佐の声明文を発表したあとは静止画像を流し続け、情勢に変化のあった場合にのみ、臨時ニュースを放送するという形態をとった。しかし革命軍の圧力があったことは明白で、その後臨時ニュースすら放映されなくなり国内の放送機能は完全に停止した。一方、日本、オーストラリアなどのテレビ報道では、OCU加盟国はおしなべて、革命軍に敵対する姿勢をとった。





新　聞

新聞もテレビ同様革命軍の圧力を受けて、一時的に活動が停止した。しかし地下に潜伏した記者の努力により、自主的に新聞の発行が再開された。中立的な姿勢のDaily Alordeshは、「革命軍は自らが行った血の粛正を『必要であった』と明言した。これ以上犠牲者を出さないためにも、OCU政府は一刻も早く革命軍と交渉のテーブルにつかなくてはならない」と事態を憂慮する内容を掲載した。一方、アロルデシュ民族派の機関紙と言われるHuq Fazlulは、革命軍を英雄視し、その勝利を待望する論調となっている。

軍事情勢

アロルデシュ国内におけるOCU軍とアロルデシュ軍の戦力比較および各部隊マーク

OCU軍

陸防軍
ラマンストン駐留基地

機械化連隊(輸送車輛中心)
- 陸防1軍第32機械化連隊
- 陸防1軍第67機械化連隊

機動大隊(ヴァンツァー/支援車輛)
- 陸防1軍第89機動大隊「ダル・スタッグス」
- 陸防1軍 第50機動大隊「デモリッシュスターズ」
- 陸防1軍 第16機動大隊「マイリィアンバーズ」

戦闘支援航空中隊(戦闘ヘリ中心)
- 陸防1軍第14戦闘支援航空中隊「スティクス」
- 陸防1軍第18戦闘支援航空中隊「ショットプッターズ」

戦闘支援航空団(VTOL攻撃機/輸送機/早期警戒機/救助ヘリ)
- 陸防1軍第5戦闘支援航空団
- 陸防1軍第4戦闘支援航空団

兵力:歩兵1万人/戦闘車輛1200輌/ヴァンツァー300機/支援車輛1600輌/ヘリコプター140機/空挺部隊降下用VTOL輸送機14機

海防軍
リミアン駐留基地

兵力:歩兵1万人/戦闘車輛800輌/ヴァンツァー250機/支援車輛1500輌/ヘリコプター90機/戦闘爆撃機30機/支援航空機20機

上陸連隊(海からの上陸作戦遂行を主任務とする)
- 海防軍総海部第10上陸連隊
- 海防軍総海部第19上陸連隊

機動大隊(ヴァンツァー/支援車輛)
- 海防軍総海部第41上陸機動大隊「マディーオッターズ」
- 海防軍総海部 第13上陸機動大隊「シーライオンズ」
- 海防軍総海部 第19上陸機動大隊「シージョーカーズ」

戦闘支援航空中隊(戦闘ヘリ中心)
- 海防軍総海部第32戦闘支援航空中隊「クレインズ」
- 海防軍総海部第33戦闘支援航空中隊「レディーバーズ」

戦闘支援航空団(VTOL攻撃機/電子戦用機)※基地ではなく制海艦や母艦に所属
- 海防軍総海部第310戦闘支援航空団「イーグルハンターズ」
- 海防軍総海部第332戦闘支援航空団「スパイスォーズ」

- 海防軍総海部 第44輸送航空団(大型輸送機中心)
- 海防軍総海部 第67戦闘支援輸送航空団(中小型輸送機中心)
- 海防軍総海部所属 インド洋揚陸艦/LSHD-4モント

空防軍
ディーアン駐留基地

- 空防軍空爆部 第9戦術爆撃航空団
- 空防軍戦略部第32戦術攻撃航空団「リゾートウィングス」

兵力:迎撃戦闘機50機/攻撃機50機/早期警戒機2機/支援航空機20機/戦略爆撃機2機、施設:2500メートル級滑走路×2/1500メートル級滑走路×1

アロルデシュ軍

陸軍

兵力:歩兵、その他兵員12万人/戦闘車輛約450輌/支援車輛約6000輌/ヴァンツァー約300機/ヘリコプター約80機/航空機約30機

- 陸軍第1機械化師団
- 陸軍第2機械化師団
- 陸軍第3機械化師団
- 陸軍第4機械化師団
- 陸軍第5機械化師団
- 陸軍第6機械化師団
- 陸軍補給支援部隊
- 陸軍第4攻撃支援中隊「ラールシャープ」

空軍

兵力:戦術戦闘機48機/VTOL攻撃機16機/輸送機、偵察機など40機

- 空軍第1戦術攻撃中隊「ブノベラル」(VTOL攻撃機で構成された航空隊)
- 空軍第32戦術攻撃中隊「ナカパロク」

海軍

兵力:護衛艦3隻/巡視艇12隻/その他の非戦闘艦30隻

- 陸軍第12攻撃支援中隊「ダールシン」

アロルデシュ軍およびOCU駐留軍部隊配置図



アロルデシュ国内における、アロルデシュ軍とOCU駐留軍部隊の配置図である。国境付近にアロルデシュ陸軍基地が多く点在しているのがよくわかる。しかし、国力の低迷を反映して、その規模は、OCUが制限している兵力の上限の半分にも満たず、これを埋める形でOCU駐留軍が展開していた。しかし、この関係が敵対に変わった場合、OCU軍基地はアロルデシュ軍基地に包囲されている形となり、その孤立化は避けられない。今回のクーデターは、この基地配置がもたらす優位性を、アロルデシュ軍が十分に理解したうえで計画された物と考えられる。なお、インド洋にはOCU海防軍の揚陸艦隊旗艦モントが置かれている。

OCU組織図（抜粋）



G.D.F.I.A.
OCU Ground Defence Force Intelligence Agency

OCU陸軍情報部
(OCU Ground Defense Force Intelligence Agency)

国家再編という一大イベントを経て、各国は再び諜報活動に注目し、力を傾注し始めた。それまでにない大規模な国家秩序の構築が各国首脳を不安にさせたことも要因のひとつだが、見逃せないのが国家モラルの変容である。共産圏の崩壊に伴って全世界が資本主義化した結果、企業と国家の癒着がエスカレートし、それぞれの共同体はパワーバランスを無視して利益獲得に必死となった。そのためにも、より強力な諜報組織が必要となったのである。OCU陸軍情報部は、内外の軍事情報を取り扱う軍情報部である。多くのエージェントがOCU外に派遣されるとともに、フリーのエージェントが協力者として世界各国に配置されている。CIUとは一線を画すが、軍情報に関する扱いでは、協力関係をとることもある。

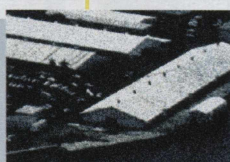
CIU (The Central Intelligence Service of Union)

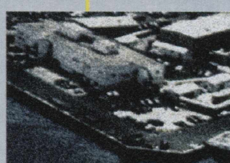
The Central Intelligence Service of Union

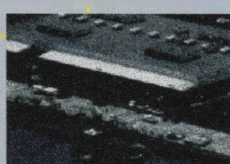


OCU内外の諜報活動に従事する半独立的な組織である。OCU中央政府の他の組織に対しては完全な中立を守ることが原則とされており、他の省庁を内部調査し、必要のある場合には告発することもある。2090年の第二次ハフマン紛争時には、サカタインダストリィとOCU政府との関係を明らかにし、当時のOCU政府も公の場で認めざるを得ない状況に陥った。政、官、財界にはCIUの活動に対し、制限をつけるべきだとの意見も目立つが、いまやCIUの活動は全世界に及んでおり、各国にはエージェントや"カード"と呼ばれる情報提供者が配置されている。最近ではOCU内部、さらにはOCU軍に対する調査さえ行うことも増加している。これはOCUという巨大な組織が貯めてきた内部ストレスが、ここに来てさまざまな形で表面化しつつあることを示しているとも言えるだろう。

バーグショミティ







サリバシュ・ラブラが経営する海運会社バーグ運輸の別称。同社はアロルデシュ内外の輸送と貿易を手掛ける民間企業だが、昔からOCU軍の武器を非合法に売り捌いているという噂が絶えない。2097年、OCU政府はバーグ運輸に対して強制捜査を行うが、確固たる証拠は得られなかった。この事件でバーグ運輸は世界的に有名となり、一種のマフィアのように"ショミティ"と呼ばれるようになった。バーグ運輸が武器を非合法に取り引きしていることは、公然の事実として黙認されており、反OCUという民族的立場を鮮明とした同社の人気はアロルデシュ国内では非常に高い。非合法に買い入れた武器の売り先は、実際にはOCUやUSNの支配を受ける第三諸国の政府に限られており、テロリストやゲリラとは決して取り引きしないからである。武器商人としての性格も持つバーグ運輸だが、オーナーであるサリバシュの信念は、あくまでも血を流さない独立だと言われている。

開発者INTER VIEW 1



「リアリティーはつねに気にして作っています 妙なヒーロー物にはしたくないですから」

――前作の「フロントミッション」(以下「ファースト」)に比べると難易度がかなり上がってますよね。やっぱり前作は簡単すぎたっていう反省点からですか?

土田 前作の場合、緻密な戦略よりも力押しがきいてしまう、ということもあって、バランス調整に関してはすごく心残りな部分があったんですよ。だから自分たちが思い描くゲーム性、戦略性の高いシミュレーションという理想に近づけたら結果的にこうなったということです。

――それが、前作との一番大きな違いである、パイロットの行動力を現わす、APシステムの採用の狙いでもあるわけですか?

篠宮 個人の力じゃなくて、"集団の戦闘"を、最強のユニットや武器ではなく、"場面に応じたベストの戦術"を、どんな風にしたら表現できるかを考えて作りました。わりといい感じに仕上がったと思っています。

――今回、スキルの数が大幅に増えていますが?

篠宮 スキルは前作の8個から一気に52個に増やしました。これは、1個1個のおいしさじゃなくて、組み合わせたときのおいしさや、状況に応じたおいしさだとかを、ユーザーの人が見つけて楽しんでくれればいいかなという考えで設定しました。"ファースト"から"ヒット&アウェイ"のように、先制攻撃して敵の攻撃を食らうまえに逃げる、みたいな組み合わせなどは、意図して用意してあります。

――オーナースキルは、スキルのなかでも、かなり変わっていますよね?

篠宮 あれも、集団戦闘っていうものを表現するための手段として、APシステムとかなり近いものを狙いました。

――前作もそうでしたが、戦闘の舞台は局地戦ですよね?前作ではゲリラと戦い、今回も革命軍と戦う内戦のようになっている。題材的にとてもハードな、現実感をかなり意識した世界観ですよね?

土田 やはりリアリティーを気にして作っていますね。つねに、自分たちが作戦の中心にいるというんじゃなくて、ひとつの戦線の一翼を担っていたり、ひとつの作戦に投入された一部隊に過ぎないということです。妙なヒーロー物にはしたくない、っていうのがありましたから。

――操作できるキャラクター数が減ってますよね。「ファースト」では18人でしたが、今回は12人になりました。これはキャラクターを絞り込みたかったからですか?

岩崎 前作では、結果的に、後半出てきただけになってしまったキャラクターもいたんです。初めのほうのキャラクターに愛着がわいてしまっているから、そういう後半のキャラクターはなかなか使われない。だから減らしてみた、っていうのはあります。それに、ただ数を増やせばいい、っていうのが個人的に好きじゃないんです。

――ストーリー構成についてですが、今回、アッシュたちのグループから始まって、途中でトマスグループとかリーザグループに主人公が移り変わる、2元、3元構成のようなかなり凝った、複雑な作りになっていますね。

岩崎 まず、開発当初のプロットでは、主人公のアッシュ寄りな話が多かったんですよ。その後、からんでくる人間が多くなった段階で、例えばリーザであるとかトマスであるとかも、ほっとけない存在になってきて、彼らなりのストーリーができていった、という過程がありました。こちらとしては、ユーザーの方に自分の好きなキャラクターを見つけてほしい、っていう気持ちがあるんですよ。前作で

はロイドが主人公で、彼ばっかりをみんなが追いかけてた感じがあったので。それで全員のキャラクター性を出すために、今回はああいう方法をとったんです。シナリオを書きやすかった、という意味では、トマスが一番好きですね。キャラクターがすごいはっきりしていますから。

——ロッキーに関しては、設定は初めから考えられてたんですか？　ロッキーみたいな人が出てきて、しかも自分からカムアウトしちゃうっていうのは、ゲームでは初めてじゃないですか？　そういう意味では、記念碑的な(笑)作品になったかもしれませんね。

岩崎　いや、初めはそんなに大きな話じゃなかったんだけど、実際話を書いてて、ロッキーっていうキャラクターがすごくシックな感じになっていったんですよ。ここでもっとかっこよく進むためにはどうしたらいいか、って考えていくと、ああいうふうに(笑)なりました。でも、よりかっこよくなったというのがあるんじゃないかな。女性に人気が出るんじゃないかと思います。

——涙を飲んで落としたエピソードなどはありますか？

岩崎　いえ。落としたのは基本的にはないですね。逆に足したくらいです。ドミンゴやヴェンにしても、初めの段階ではあれほど扱いが大きくなかったんです。作っていくうちにキャラクターが膨らんで、話が追加されたっていうのがあのふたりに関しては多いですね。

——ビジュアル面では、天野さんから今回末弥さんにキャラクターデザインが代わりましたが……。

岩崎　すごくいい感じだと思っています。中世ファンタジー系の絵の多い方ですが、軍服などのデザインもすごく魅力的ですね。こっち側で作った設定を、うまくアレンジしていい物を上げていただいたと思います。

——リーザも美人だし(笑)。

岩崎　あれはですね、末弥さんご自身の描き直しが多かったんですよ。で、どんどん美人になっていった(笑)。



土田俊郎
スクウェア開発第六部長
ディレクター担当



岩崎秀雄
スクウェア開発部　プランナー
シナリオ担当



篠宮淳一
スクウェア開発部　プランナー
戦闘データ、スキル担当

——じゃあ、最初はああいうキャラクターじゃなかったんですか？

岩崎　いや、金髪のキャラクターだったんですけど、どんどん……。

——フランス美人みたいな感じに？

岩崎　そうですね。きれいな顔になっていきましたね。スタッフのあいだでも一番人気が高いようです(笑)。

——前作は人間の生体を使ったバイオなデバイスが謀略の中心でした。今回、無人の誘導兵器的なものになりましたね。このあたりの設定について教えて下さい。

篠宮　フェンリルという衛星が、最終的な敵になるんですが、それが宇宙にいるわけです。ところが『フロントミッション』の世界のヴァンツァーというのは、おいそれと宇宙には行けない。普通に考えたら倒せないものを、どう倒すかっていうのをまず考えてプロットを書き始めたところがあるんですよ。だから、初めに衛星をいかに倒すか、というコンセプトがあったわけです。

——今回、プレイステーションというハードに変わって、いろいろ可能性が広がったわけですが、一番意識されたことは何でしょう？

土田　マップのふかんとか、立体的にヴァンツァーを描くっていうのは意識にありました。ムービーなどの演出面は当然向上していくだろうから、企画スタッフとしては、それに負けないゲーム性も持たせないと、ということをとくに意識しましたね。ですから、新しい仕掛けのマップなども、かなり意欲的に入れました。

——最後に、次回作『サード』に向けてのお考えをお聞かせください。

土田　スタッフのひとりとして、『ファースト』が終わった時点で不満がすごくあったんですね。ですから、どうしても『セカンド』でかたきを討たねば、というのがありました。そういう意味では、『セカンド』はいちおう、思い描いた物を作れた感はあるんです。『サード』に関しては、今の時点ではまったく白紙ですね。

篠宮　もしやるとすれば、またまったく新しいシステムをつけ加えたいと思いますが、今は何も考えていません。

岩崎　僕も同じです。ただ『ファースト』『セカンド』といわゆるタクティカル・シミュレーションというゲームの形態が続きましたよね。そうすると、『サード』はまた全然違う方向に行くんじゃないかな、っていう気もします。まあ、それがなんなのかは、まだ自分でもさっぱりわかりませんけれど(笑)。

PHAS

PHASE 2 CHARACTERS キャラクター紹介

SE 2

アッシュ・ファルーク

Ash Faruk



ヴァンツァーパイロットのエキスパート。その腕前はOCU軍のなかでもエース級である。性格は真面目過ぎるほどで、責任感が強く、誰からも信頼されている。誠実な人柄は、お人好し過ぎると評されることも。褐色の肌と精悍な顔つきから、女性の人気も高いと思われがちだが、本人はあまり感心がないらしい。ふだんは同僚のジョイスやグリフと冗談を飛ばし合う仲だが、ふと、その表情にどこか影を漂わせることがある。そんなところが、女性を遠ざける一因かもしれない。それは誰にも話したことのない、彼自身の過去に大きく関係しているらしいが……。

Ash Words

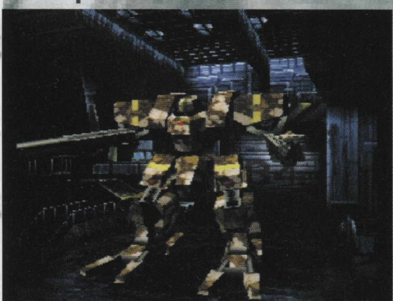


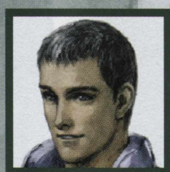
今まで俺は自分の故郷に
背を向けてばかりいた。
今度もそうするところだった。
(ダカ市中心部へ向けて走る地下鉄道の中で)

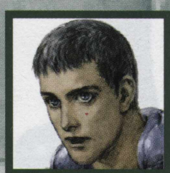
……朽ちていくこの国を見るのが嫌だった……
何もかも汚く、
人の心さえ汚れていく……
そんなこの国が……。
(故郷、ダカ市マニプル街を歩きながら)

俺には、**国や民族がどうして存在するのか**さえもわからないさ。
(ダカへの攻撃前夜、リーザの問に応えて)

俺は、この国に……**故郷にいったい何をしてやれたんだろう？**
(アロルデシュを離れながら、制海艦モントの船室で)







DATA

年齢	25歳
身長	178cm
体重	75kg
血液型	A型
瞳の色	黒
国籍	OCUアロルデシュ人民共和国



所属	OCU海防軍総海部 第41上陸機動大隊“マディオッターズ”



認識番号	M03324-00
階級	海防軍伍長

経歴

現アロルデシュ人民共和国生まれ。

アロルデシュ陸軍に志願入隊。訓練過程でヴァンツァー操縦資格を取得。

アロルデシュ陸軍第6機械化師団に配属。上等兵。

陸軍少尉に昇格。陸軍第4機械化師団に配置転換となる。

アロルデシュ陸軍を除隊。

OCU軍に追加志願兵として入隊。

アロルデシュ人民共和国内、OCU海防軍リミアン駐留基地に派遣。

ジョイス・S・ホイットフィールド

Joyce S.Whitfield



陽気でお調子者、しかも自信家で直情的なところもあるという、極めて子供っぽい性格。自他ともに認めるプレイボーイだが、これまでいくども起こした女性問題が軍内部に響き渡って女性隊員の評判は失墜。もっとも身近なエイミアにも、まったく相手にされていないとか。問題の多い人物ではあるが、基本的には憎めない性格であり、意外に真面目で正義感が強く、筋の通った一面も隠している。沈着冷静で無口なアッシュとは、正反対なタイプどうしで逆にウマが合い、また上官のグリフとも、非常に良い関係を保っているようだ。

Joyce Words

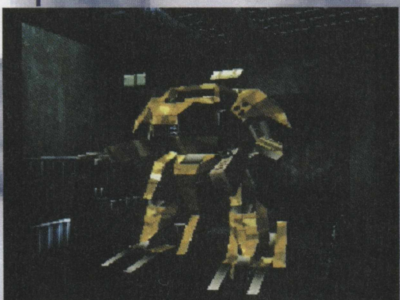
やありラ相変わらずきれいだね
(ディアラバの街のバーグショミティのアジトで、リラに)



戦わずに行こうなんて、考えがあまいぜ!
戦うしかないんだよ!!
(ボーネアの街のバーで、難民のリーダーに対して)

だが、もし戦場で会うことがあったら、
俺がお前を殺してやる。
それだけは覚えておけ。
(リラがヴェンを逃すのを黙認しながら、ヴェンに対して)

生きている人間は
生きることを放棄しちゃいけないんだ。
死んだ人間のためにも……な。
(制海艦モントの格納[illegible]で、エ[illegible])







DATA

項目	
年齢	26歳
身長	180cm
体重	80kg
血液型	B型
瞳の色	青
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU海防軍総海部 第41上陸機動大隊“マディオッターズ”
認識番号	M03043-94
階級	海防軍1等総兵



OCUオーストラリア生まれ。

ヨーク高等学校を卒業後、OCU軍へ志願入隊。

ヴァンツァー操縦資格を取得。OCU海防軍総海部　第16上陸機動大隊へ配属。

女性問題による訓戒を受ける。

現在の部隊へ配置転換。アロルデシュ人民共和国内のOCUリミアン駐留基地へ派遣される。

エイミア・マッカラム

Amia McCalum



女性ながらもヴァンツァーパイロットとしての実力は相当なもの。もとは航空学校出身で、民間航空会社のパイロットを目指していたが果たせず、OCU軍に入隊したという経歴を持つ。男ばかりの軍隊の中で、つねにナメられないようにと気を張っているようなところがある。それが一面、気が強くて生意気なようにも見せてしまうようだ。しかし実際には人一倍臆病で、危険な場面に身を置くことをできるだけ避けてきた。否応なく巻き込まれてしまった今回の事件が、彼女自身の成長に大きな影響を与えることになる。

Amia Words

バカ言わないで。
私はあんたみたいな男は一番キライなの。
(リミアン基地で、軽口を叩くジョイスにキツイ一発)

自分の命はお金じゃ買えないのよ!!
(自分の傭兵になって戦ってくれと頼むサリバシュに)

あんたがバカだからよ!
(予想が外れて、なぜでしょう?といぶかるロズウェルに)



今なら、大切なものを守って戦うことができる自信があるの。
大切なものが何かは、まだ、わからないけど……。
(ダカ市、サリバシュのアジトで。アッシュにもらしたひと言)







DATA

年齢
25歳
身長
165cm
体重
56kg
血液型
A型
瞳の色
茶
国籍
OCUオーストラリア
所属
OCU海防軍総海部 第41上陸機動大隊"マディオッターズ"
認識番号
M03367-97
階級
海防軍1等総兵

経歴

2077年6月2日：
OCUオーストラリア生まれ。

ウィルナ航空大学を卒業後、OCU軍へ志願入隊。

OCU海防軍総海部　第4上陸支援航空団の輸送機パイロットに着任。2等飛兵。

1等飛兵へ昇格。OCU海防軍総海部　第4上陸支援航空団の空挺師団輸送パイロット着任の辞令を受けるも、着任を拒否し、地上勤務への配置転換を希望。ヴァンツァー操縦資格訓練を受ける。

アロルデシュ人民共和国内のOCU海防軍リミアン基地に派遣される。

グリフ・バーナム

Griff Burnam



ドイツ系だが、生まれはOCUオーストラリア。2090年の第二次ハフマン紛争にも従軍したが、実際には戦闘らしい戦闘を経験するまえに紛争が終結。実戦経験はないに等しい。アッシュたちよりも階級は上だが、上司風を吹かすことなく友だち付き合いを楽しんでいる。自慢は日本人の妻と子供たちで、いつも家族の写真を持ち歩き、誰彼ともなく見せる癖がある。妻子と離れてアロルデシュの基地へ転属したのも、駐留期間満了に伴って昇進が見込めるためで、ひいては、家族のためになると自分に言い聞かせて承諾したようだ。

Griff Words

なら俺の女房の実家に行こうぜ。
フクオカはいいところだぞ。
(もうすぐ休暇がとれるアッシュを誘って)

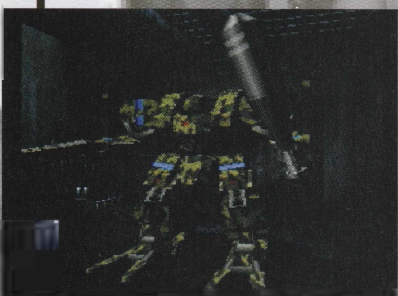


俺には妻も子供たちもいる……。
あいつらに**金の不自由だけは**
させたくなかった。
(武器の横流しをしていたことを、
アッシュたちに告白しながら)

あぁ、**自分のまいた種だからな。**
(すべてをリーザたちに話す決心をして)

気持ちの悪い話だ。
ロボットに人間が支配される
のと同じだな。
(フェンリルの説明をリーザから受けて感想を漏らす)







DATA

年齢	32歳
身長	182cm
体重	106kg
血液型	AB型
瞳の色	灰
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU海防軍総海部 第41上陸機動大隊“マディオッターズ”
認識番号	M01098-87
階級	海防軍軍曹

経歴

OCUオーストラリア生まれ。

高校卒業後、OCU軍に志願入隊。

ヴァンツァー操縦資格を取得。OCU海防軍総海部　第25上陸機動大隊へ配属。2等総兵。

伍長に昇格。

OCU日本の福岡にあるOCU海防軍ビナーズ駐留基地のヴァンツァー教導隊に転属となる。

海防軍軍曹に昇格。

アロルデシュ人民共和国内のOCUリミアン駐留基地に転属。

Lisa Stanley

リーザ・スタンリー



OCU陸防軍士官学校を優秀な成績で卒業し、第一希望だった陸防軍情報部に配属された。頭脳明晰な上に冷静沈着な仕事ぶりに、組織の評価は非常に高い。従って彼女は部内でも独立した権限を与えられ、他のチームとは別行動をとることが多い。現在は上司であるチャンジャン将軍の直属の部下として最高機密に関わる任務についている。仕事には厳しいが、人柄は柔らかく、評判は良い。上司にとっても部下にとっても、頼りになる人材と言える。士官学校での専攻は、心理学、情報工学。

Lisa Words

冷血な女だと思ってもらってかまわないわ……
……でも、私は……。

（犠牲者が出たことにもひとり冷静なことをグリフになじられて）

でも、この国のクーデターを押さえる
権利が私にあるかはわからない……。

（ノトゥンクミラのバーグショミティアジトで、バイクと話ながら）

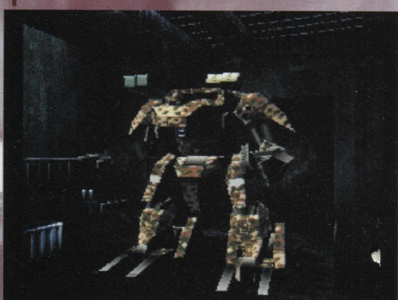


かくいう私も戦闘になるとね、
脚が震えてるの。
ヴァンツァーの中だから
誰にも見られたことはないけどね。

（指揮をとることになって緊張するアッシュを和らげようとして）

OCUの理想を押しつける役人みたいなものだわ、私は。
お笑いだわ！
今日まで敵だったこの国の行く末が心配なんて……。

（ディーアン基地のキャンプで）







DATA

年齢	26歳
身長	170cm
体重	52kg
血液型	A型
瞳の色	青
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU陸防第2軍情報部
認識番号	A2S032-93
階級	陸防軍大尉



経歴

OCUオーストラリア生まれ。

OCU陸防軍士官学校に入学。専攻・心理学、情報工学。

士官学校を卒業後、本人の希望により情報部情報2課のバン＝チャンジャン少将のもとに着任する。陸防軍少尉。

チャンジャン少尉の推薦により、中尉に昇格。

USNに対する諜報活動（内容は最高機密）の功績がたたえられ、大尉に昇格。東南アジア地域の担当士官に就任する。

サユリ・ミツズカ

Sayuri Mitsuzuka



OCU陸防軍情報部情報２課に所属。リーザの直属の部下で、階級は少尉である。情報部に入るまえには、歩兵として実戦に参加したこともあるという異色の経歴を持つ。ある作戦で功績を上げたことが評価されて情報部にスカウトされた。その後はリーザとともに諜報活動に参加。ふたりはよきチームとして仕事をすることが多く、姉妹のような関係を保っている。外見同様、性格的に子供っぽい部分を残していて、ときに無鉄砲とも言える行動をとることがあり、リーザにたしなめられることがしばしばある。

Sayuri Words

あたし、こういうのダメなのよ。
こういった、男女差別をするヤツ！
（女じゃダメか、というルーボに対して怒りの一撃）

冗談じゃないわ。
私たちがどんな思いをしたか、わかってるの！？
（ボーネアの街で、再会したトマスたちを非難して）

イケ好かないヤツだったけど、もう会えないと思ったら
なんだか悲しいわね……。
（全滅したOCU捕虜[illegible]）

バカ！！　あんたが死んだら、
リラは今よりもっと悲しむのよ！！
（リラが行方不明になり、
自暴自棄になったサリバシュへ、感情を爆発させる）









DATA

年齢	21歳
身長	159cm
体重	45kg
血液型	B型
瞳の色	黒
国籍	OCU日本
所属	OCU陸防第2軍情報部
認識番号	A2S008-01
階級	陸防軍少尉

経歴

OCU日本生まれ。

OCU軍に志願入隊。

OCU陸防第1軍第126歩兵師団に2等陸兵として配属。

ベオグラードで発生したゲリラ鎮圧部隊として派遣される。撤退中に作戦指揮官が負傷、指揮系統が混乱した際、独断で撤退ルートを指示。結果、部隊は全滅をまぬがれた。帰還後、海防軍より戦地殊勲賞を授与。同時に軍曹に昇格。

情報部パン=チャンジャン少将の推薦により、OCU陸防第2軍情報部2課に配置転換。少尉に昇格。

トマス・ノーランド

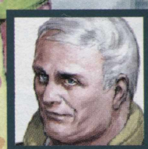


DATA

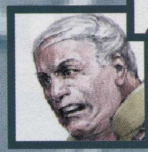
年齢	47歳
身長	175cm
体重	85kg
血液型	AB型
瞳の色	青
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU陸防第1軍 第69機動大隊 "ダル・スタッグズ"
[illegible]	A10897-75
階級	陸防軍大尉

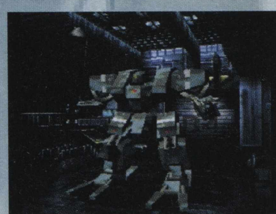












ヴァンツァーパイロットとしてラマンストン駐留基地に所属。つねにジョークを飛ばして周囲を笑わせようとする明るい人物。しかしいざ任務となると冷静に行動し、その的確な指示により部下から非常に尊敬されている。士官学校出のエリートだが、品行不良とされたびたび問題を起こした。そのため出世は遅れたが、本人はOCUや軍への忠誠心よりも、日々を楽しく過ごせれば問題はないと考えている。

ロッキー・アーミテジ

DATA

項目	内容
年齢	28歳
身長	190cm
体重	80kg
血液型	O型
瞳の色	黒
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU陸防第1軍 第89機動大隊"ダル・スタッグス"
認識番号	A14332-91
階級	陸防軍軍曹

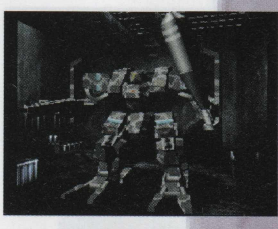














ラマンストン基地に駐留し、トマスの部下に当たる。ヴァンツァー操縦の技量もさることながら、常に冷静な頭脳を持ち、戦闘時においても的確な判断力にすぐれている。いつも無口で感情を表に出さず、長身痩躯ながらも筋肉質な体型。オーストラリアと東南アジア系のハーフというエキゾチックな顔立ちは、女性隊員にとって憧れの的である。しかしそんな人気も、本人はまったく気に掛けていないようだ。

Rocky Armitage

ロズウェル・タラーナ



補給部隊出身のため、機械整備には詳しく、ヴァンツァーパイロットとなった今でも仲間から重宝がられている。大変な女好きで、お気楽な性格。女性と見ればすぐに声を掛けるフットワークの軽さはたいしたもの。しかし身のほどを知らない歯の浮くようなセリフが圧倒的に不評で、女性隊員たちはまったく相手にしていない。それでも憎めないところが、トマスに弟分のようにかわいがられている由縁だろう。

DATA

年齢
29歳

身長
168cm

体重
62kg

血液型
AB型

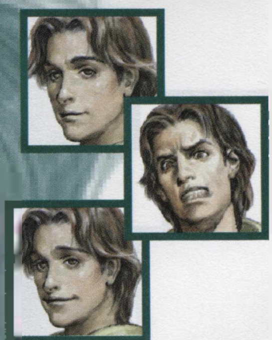
瞳の色
茶

国籍
OCU日本

所属
OCU陸防第1軍
第89機動大隊 "ダル・スタッグス"

認識番号
A10333-60

階級
陸防軍軍曹





コーディ・ホッファ

DATA

項目	
年齢	26歳
身長	178cm
体重	65kg
血液型	不明
瞳の色	黒
国籍	アロルデシュ人民共和国

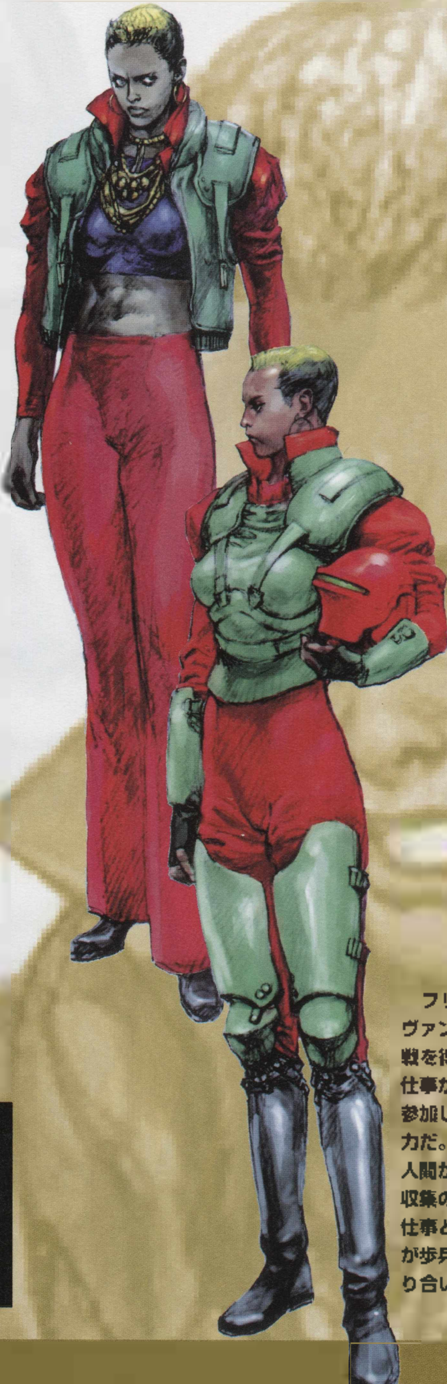












フリーのエージェント（諜報員）。ヴァンツァーの操縦は超一流で、格闘戦を得意とするファイターでもある。仕事がないときは闘技場でソロ競技に参加し、チャンピオンになるほどの実力だ。彼女に言わせれば、裏の世界の人間が多く集まる闘技場は格好の情報収集の場。そこで目立つのも情報屋の仕事というわけだ。サユリとは、彼女が歩兵部隊にいたころ諜報員として知り合い、それ以来のつきあいである。

パイク・A・ライシャワー

Pike A.Reischauer



DATA

年齢	[illegible]0歳
身長	173cm
体重	65kg
血液型	不明
瞳の色	青
国籍	OCUオーストラリア
所属	CIU（連合中央情報部）

CIU

The Central Intelligence Service of Union









CIU（連合中央情報局）のエージェント。大学卒業後にCIUに入局。頭の回転の速さ、監察力と直感力に秀でているところが買われ、若くして重要な任務につくようになった。情報部員らしく、あらゆることをひと通りこなす能力を持ち、ヴァンツァーの操縦も一人前の腕を持つ。性格的には皮肉屋だが、善悪の区別には厳しく、意外に社会正義を貫く一面も持っている。

メイラン・マルダ

Maylan

DATA

年齢
36歳

身長
176cm

体重
88kg

血液型
O型

瞳の色
黒

国籍
アロルデシュ人民共和国



所属
アロルデシュ陸軍
第1機械化師団



認識番号
AA1-F1257

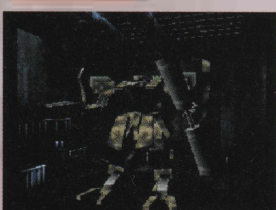
階級
陸軍大尉











アロルデシュ陸軍の大尉。クーデターの首謀者であるヴェン中佐の側近である。たたき上げの軍人であり、部下を非常に大切にする。それだけに部下からの信頼は厚い。自分より年下のヴェンの思想に共鳴し、クーデター実行部隊の指揮をとった。戦略に長けた知将ではないが、実戦となると自信を持って命令を下せる実力派。

ヴェン・マッカージェ
Ven Mackarge



DATA

年齢
26歳

身長
178cm

体重
65kg

血液型
A型

瞳の色
黒

国籍
アロルデシュ人民共和国



所属
アロルデシュ陸軍
第1機械化師団



認識番号
AA1-F1974

階級
陸軍中佐

アロルデシュ陸軍中佐で今回のクーデターの首謀者。OCUからの独立こそが貧困にあえぐ祖国を救う唯一の手段と信じている。真面目で誠実だが、心の奥に激しい情熱を秘める。ヴァンツァーの操縦にも長け、自ら出撃することもある。

DATA

年齢
50歳

身長
168cm

体重
98kg

血液型
O型

瞳の色
黒

国籍
アロルデシュ人民共和国

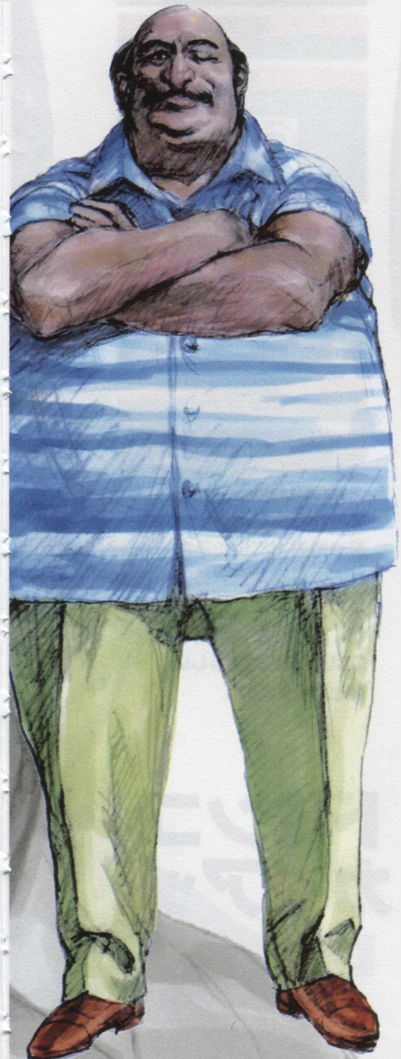


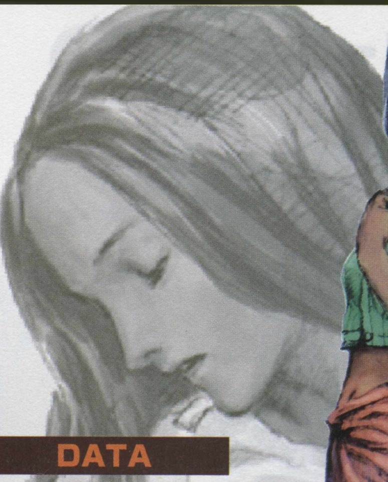
運送会社バーグ運輸のオーナー。しかし実際にはバーグショミティと呼ばれる国際密輸組織を牛耳る大物である。アロルデシュの窮状をなげき、OCUからの独立のために密輸に手を染めたと言われる。しかし武力や流血による革命は否定している。



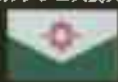
サリバシュ・ラブラ

Saribash Labra





DATA
年齢
19歳
身長
162cm
体重
43kg
血液型
A型
瞳の色
黒
国籍
アロルデシュ人民共和国



サリバシュのひとり娘。幼い頃に母を亡くしたが、母親ゆずりのおとなしい性格に育った。高校卒業後、免大試験を受けて合格し、特待修士の資格を得る。その後、父の経営するバーグ運輸の秘書として働いている。特技は乗馬とヴァンツァーの操縦。

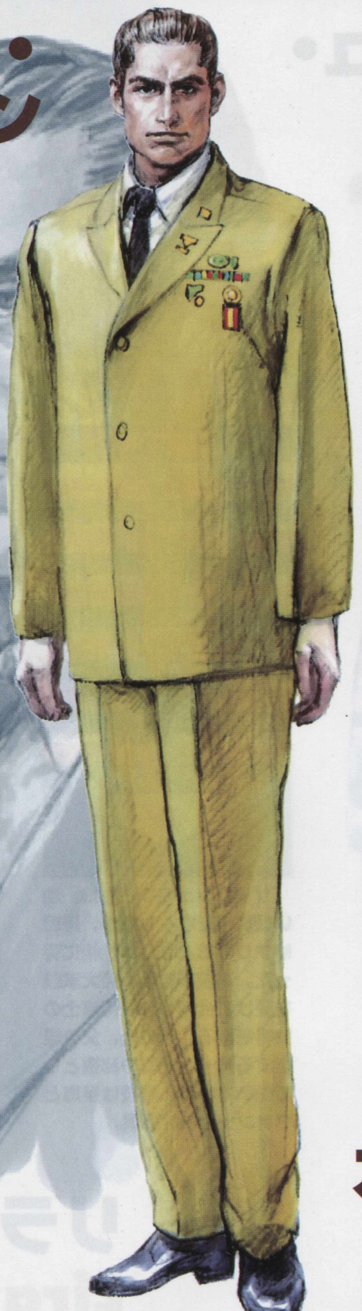


リラ・ラブラ

Lira Labra

アンドリュー・F・ホードマン

Andrew F.Hordman



DATA

年齢	38歳
身長	181cm
体重	78kg
血液型	B型
瞳の色	灰
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU陸防第１軍 第32機械化連隊
認識番号	A14398-81
階級	陸防軍大佐

アロルデシュ革命軍によって監禁された、OCU軍兵士ら捕虜を救出すべく特設された陸海両軍の混成からなる救出部隊の司令官。士官学校出のエリートだが実戦経験は皆無で、その指揮はしばしば疑問視せざるをえないものが多い。

ドミンゴ・カイアット

Domingo Kyatt

DATA

年齢	37歳
身長	183cm
体重	80kg
血液型	A型
瞳の色	黒
国籍	OCUオーストラリア
所属	OCU陸防第１軍 戦略研究所
認識番号	A21225-82
階級	陸防軍大尉

元OCU陸軍特殊部隊隊員。あらゆる兵器の操縦から白兵戦や暗殺術にいたるまで、すべてに長けた凄腕の工作員だった。６年まえに軍を去ったが、その理由は不明。現在もOCU軍の協力者らしい。トマスとは旧知の仲。



ゴーシュ・グィアンダ

Gorsh Gwianda



DATA

項目	内容
年齢	53歳
身長	182cm
体重	72kg
血液型	B型
瞳の色	黒
国籍	アロルデシュ人民共和国 
所属	アロルデシュ軍総司令官
認識番号	AAS-G0234
階級	陸軍大将

アロルデシュ軍の最高権力者。エリート軍人として三軍に君臨する人物であり、プライドは非常に高い。ヴェンとは上司と部下に当たり、グィアンダも彼の優秀さを認めていたが、今回のクーデターではヴェンの手で監禁されることになる。

CHARACTERS


バーグショミティ
サリバシュ
部下
父娘
親友
OCU
エース
リラ
協力関係?
心
グィアンダ
部下
ヴェン
部下
メイラン
アロルデシュ陸軍
元OCU陸防軍特殊部隊隊員
ドミンゴ
フリーエージェント
コーディ

OCUとアロルデシュ革命軍、そして謎の企業の思惑が複雑に絡み合うストーリー。それぞれの人物たちの過去。感情的な繋がり。それらが『フロントミッションセカンド』の世界を立体的に形作っている。ゲームの展開とともに開けていく関係を、ここではわかりやすく図にまとめてみた。

主人公アッシュたち4人は、OCUという国家共同体のなかの海防軍に属し、アロルデシュ人民共和国のリミアンに駐留している。一方、後に仲間に加わるトマスたちは、ラマンストンに基地がある陸防軍に属している。また陸防軍のなかには情報部があり、ある任務を帯びて、リーザとサユリがアロルデシュ人民共和国に派遣されている。さらに、OCUの半独立的な諜報機関CIUのスパイ、パイクの存在も忘れてはならない。

対するアロルデシュ人民共和国にも軍隊が存在する。陸軍中佐ヴェンはOCUからの独立を目指しクーデターを起こし、みずから革命軍を名乗っている。一方、民間企業とはいえ大きな力を持つバーグショミティは、OCUとも革命軍とも立場を異にしている。また、いずれの組織にも属さない謎の組織、インターゲーンが物語に不気味な影を落としているのも気になるところだ。



「一度描いたリーザに納得がいかなくて何度も自主的リテイクを繰り返しました」



末弥純

イラストレーター
メインキャラクターデザイン担当

――最初はどのような感じでデザインを始められたのですか？

「最初からドサッと、世界設定やら敵味方の相関関係やら人種・政治背景やらの資料とともに、どのようなキャラクターかという指示も表情の指定込みでいただきました。髪の色、肌の色は当然として、人種的特徴、ヘアースタイル、髪質まで、各個人の趣味趣向や服装からアクセサリー、靴の色に至るまで具体的に指定があったので驚きました。こ、これは、すごく詰めて世界観組み立ててるから気を抜けないぞ(笑)って思いましたね」

――それでは個別のキャラクターについてお伺いします。主人公のアッシュですが、これはすんなり決まりましたか？

「アッシュは、GIカットをいかに主役らしく魅力的に見せるかで難儀しました。最後まで難航したキャラクターですね。彼の普段着はさらに悩みました。白いタンクトップって、私が描くとどう見ても肉体労働者になっちゃうので……アッシュ、君はこれが好きなのかい？　って、つい訊きたくなりましたが(笑)。でも律儀な彼らしい姿ですよね」

――他に、苦労されたキャラクターは？

「グリフもラフ段階から悩んだひとりで、設定のままのマッチョタイプと、設定を深読みしたのとふたつラフを出して……後者が通って今に至っています。あとはヴェンですか。いただいた資料だけではとらえどころがなくて、セリフの一部抜粋を送ってもらってやっと表情の組立ができたひとりです。設定や立場の資料だけでは彼のメンタル面とかがフォローしきれなかったので……。それだけ複雑な"お方"なのでしょうね」

――女性キャラクターについてはどうでしょう。

「女性キャラクターは画面のオアシスです(笑)。エイミアなどは最初に全表情まで完成しました。サユリは、唯一の東洋系女性キャラクターなので比較的悩みは少なかったです」

――リーザは開発者の間で一番人気のようですが。

「えー、そうなんですか、嬉しいな(笑)。実は、ゲームの中の彼女の行動までは初期にいただいた資料にはなくて、あとで知ったんです。そうしたら一度描いたリーザに納得がいかなくなって、何度も自主的リテイクを繰り返しました。だから付き合っていた時間が一番長いキャラクターです」

――リラとローディについては？

「リラはキャラクターを作ること自体は楽なほうでしたが、笑顔や泣き顔をどこまで抑え目にするかで悩みました。でも表情の造り振、リラに限らず、全員すっごく手こずりました。一方ローディについては、人種的特徴がはっきりしていたので描きやすいほうだったと思います。ヘルメットをデザインするのが一番楽しかったですね。バーチャルゴーグルのフリをしてますけど(中世の)トーナメント用のカエル口兜のイメージなんです」

――前作の天野喜孝さんのイラストは意識されましたか？

「していません、というより見てしまうとどうしても引きずられてしまうので、スクウェアさんが送ると言ってくださった前作のソフトなどの資料は辞退しました」

――ゲームはもうプレーされましたか？

「今、真っ最中です。詳しいストーリーまでは知らないので、エンディングに向けて楽しみです。各キャラクターについてたくさんの表情バリエーションを描いたので、最後までプレーして全表情見たいですね」

「もっともっと、真っ白になるぐらい、とことんまでやってみたいですね」



赤尾　実
スクウェア開発部　プログラマー
サウンドドライバー担当

松枝賀子
スクウェア開発部　コンポーザー
作曲担当

菅原輝明
スクウェア開発部　サウンド・エンジニア
効果音担当

──前作のスーパーファミコンから、今回プレイステーションになったわけですが、メディアが変わったことで、新たに可能になったことなどからお聞きかせください。

松枝　まず何より音数が増えたことで、ダイナミックに、よりハデにできるようになりました。それに音色に加工ができるので、効果音的なものをお遊び感覚でいろいろ入れてみました。聞いていて楽しめる感じになっていると思います。

──サウンドプログラム面ではどう変わりましたか？

赤尾　ROMと違って、CDからメモリーに全データ読み込むのにアクセスの作業が1回入ったのが、ちょっと面倒かなっていうのがプログラム的にはありました。実際にCDを鳴らすのは、普通の音楽CDと大差なくて簡単なんですが、その間プログラムが読めなくなってしまうんです。今回は、CDにアクセスして音を鳴らすタイミングですとか、いろんなことをちょこちょこと試させてもらったので、それは楽しかったですね。

──音楽以外の効果音も、かなり迫力が増しましたよね？

菅原　そうですね。実際いろんな音を重ねてみたりとか、前作では難しかった音の使いかたができました。効果音はずっと増えて、全部で200種類くらいは作りましたね。まあ、容量が増えた分やる作業も増えたので大変といえば大変でしたが、自分なりにこの武器はこういう武器だ、っていう音がきれいに出せたので、それは満足しています。

──武器の音って、実際どのくらいあるんですか？

菅原　種類的には10種類ぐらいです。例えば、ミサイルだったらミサイルが飛ぶ音などは共通で使ってます。あまり増えちゃうよりも、今回は音のクオリティ重視で作ってあります。

──武器以外でとくに苦労された音は？

菅原　ローラーダッシュは苦労しましたね。まず、重量感が出なかったんです。一番最初は、工具のエアレンチの音を加工して使ったんですが、実際にはかなり高音で不評でした。それで、試行錯誤の結果、サンプル音源から、本物のVTOL戦闘機のエンジン音と、戦闘ヘリのエンジンのアイドリングの音を選び出して、足して、さらに加工して作りました。

──楽曲的には、今回は何曲入っているんですか？

松枝　内蔵音源で鳴らしているのが39曲。そのほかに、オープニング、エンディングの4曲は、MIDI音源から作ったものをCDからそのまま流しています。

──その43曲の中で好きな曲は？

松枝　ディアラバという街の曲があるんですが、これは結構気に入ってますね。前作の「フロントミッション」がオーケストラ中心の楽曲ばかりだったので、今回は、リズムに乗った民族音楽的なものを意識して何曲か作りました。この曲もそうした中の一曲で、バグパイプというスコットランド地方の楽器を使っているんですよ。その他には、後半の酒場の音楽で、ブルースふうの曲のバックで女性コーラスが入ったりするようなものもあります。これも、ちょっとおもしろいかなと思っています。

──最後に、次回作に向けて、抱負をお聞かせください。

赤尾　ハードが何になるかによりますが、その特徴がうまく出せればいいですね。

松枝　楽曲的には、もっとうまい音色の使いかたがしたいです。音の幅だけじゃなく、奥行きもうまく出せたら、と思いますね。

菅原　あらゆる場所に効果音を付けて、酒場ならプレーヤーが店の中にいるような、その世界に入り込めるような感じにしてみたいです。もっともっと、「あしたのジョー」じゃないけど、真っ白になるぐらい、とことんまでやってみたいですね。

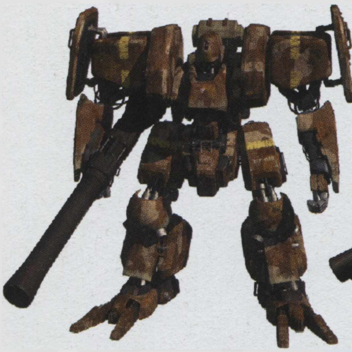
PHAS

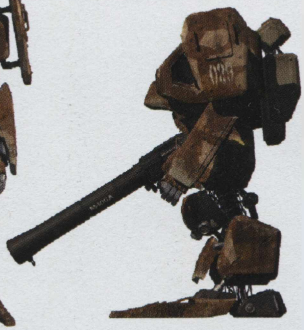
PHASE 3 MECHANICS 兵器紹介

SE 3

Zenith V

ヴァンツァー ゼニスV型





ゼニスシリーズは、2090年の第2次ハフマン紛争時に、OCU軍の主力機として投入された機体として有名である。このゼニスVは、同シリーズの最終量産型として500機以上が生産された。OCU陸防軍では2097年に一部を除いて退役したが、これを海防軍が引き取り、現在でも、アロルデシュ人民共和国を始めとするOCU各国の駐留軍に配備されている。ごく標準的な性能のため、あらゆる局面でオールマイティな活躍を見せてくれるだろう。パーツの装甲属性は耐衝撃で、近距離戦、格闘戦ともにすぐれている。グラフィックのようにバズーカを装備したり、マシンガンを持たせて、近距離戦に投入するのが正しい使いかたである。

DATA	
PARTS	
Body	ZenithV
L.Arm	ZenithV
R.Arm	ZenithV
Leg	ZenithV
WEAPONS	
Body	—
L.Arm	—
R.Arm	M405Aバズーカ
L.Sldr	SP86-Nシールド
R.Sldr	SP86-Nシールド

ジェイドメタル＝ライマン社製



WP20M1/Warlus M1

ヴァンツァー ウォーラスM1型

レオノーラエンタープライズ社のロングセラー機で、アロルデシュ軍の標準的ヴァンツァーである。2015年のロールアウト（実用化）から7年が経過し、性能的にはOCU軍に配備されている最新機に較べると劣っている部分が目立つが、経済力のないアロルデシュ軍ではいまだに主力兵器として使用されている。戦場の地形や状態を選ばない機動力から、森林地帯などではもっともその威力を発揮すると思われる。



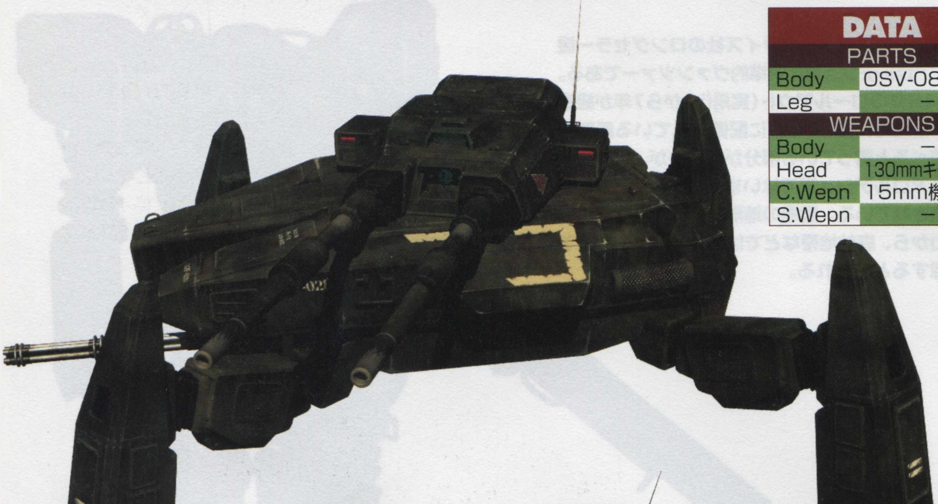
LEONORA ENTERPRISE
レオノーラエンタープライズ社製



DATA	
PARTS	
Body	Warlus M1
L.Arm	Warlus M1
R.Arm	Warlus M1
Leg	Warlus M1
WEAPONS	
Body	—
L.Arm	—
R.Arm	AudenM90ショットガン
L.Sldr	—
R.Sldr	—

OSV-08a/TILDEN-a

大型機動兵器 ティルデンa型



DATA	
PARTS	
Body	OSV-08a
Leg	–
WEAPONS	
Body	–
Head	130mmキャノン砲
C.Wepn	15mm機関砲
S.Wepn	–



SENDER

センダー社製



2090年のハフマン紛争の際、実戦で使用された"クリントン型"の直接の後継機として、ECイギリスのセンダー社が2093年より生産を開始した大型機動兵器。一般的なヴァンツァーに較べ機動力では劣るが、大火力で圧倒する。また高さを活かした、上からの砲撃もヴァンツァーにとっては脅威であろう。その攻撃力から、"四つ脚の悪魔"の異名を持つ。戦闘においては、長い作戦行動時間を活かして、前線部隊の指揮車輌として使用されることも多い。

PVA-05a/CURLEW-a

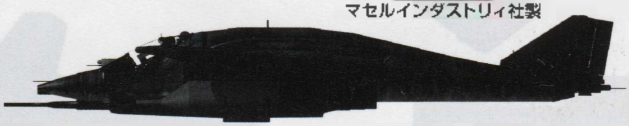
VTOL攻撃機 ケールーa型



2085年に初飛行したマセルインダストリィ社製のVTOL攻撃機。2102年に至っても、いまだ実用例の少ない前進翼を持つ。前進翼は後退翼と違い、低速で翼端失速を起こしにくいというのが特徴だ。機体中央と後部に合計3つの可変ノズルを持つ。垂直離着陸時に使用するのはもちろん、空戦時の特殊機動にも有効。兵装も多く、地上部隊にとっては大きな脅威である。

MASERU Industry
マセルインダストリィ社製

DATA	
PARTS	
Body	PVA-05a
WEAPONS	
Body	20mm機関砲
Wing1	ARC-12ロケット砲
Wing2	−
Wing3	ARC-4ロケット砲
Wing4	−



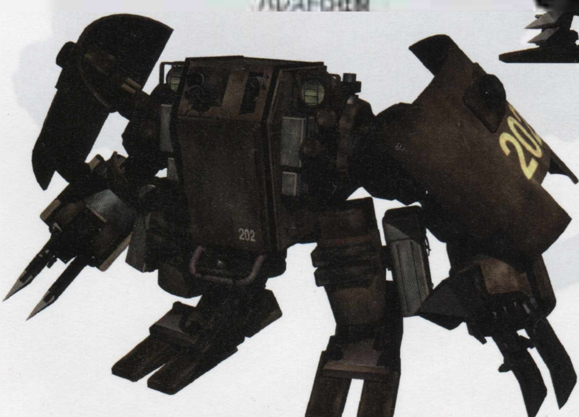
SP10a

支援ポッド SP10a型

BALESTORO
バレストロ社製



DATA	
PARTS	
Body	SP10a
Leg	−
WEAPONS	
Body	−
L.Arm	−
R.Arm	−
L.Sldr	SP10aシールド
R.Sldr	SP10aシールド



戦場において、味方ユニットへの補給整備を行う小型機動兵器のことを支援ポッドという。21世紀の後半、OCU日本の霧島重工が整備用に開発した歩行車輌がオリジナルで、その後軍への供給のため改良が加えられ、世界的な大ヒット商品となった。支援ポッドはパーツブロック規格を廃し、身長を約3メートルに押さえた、いわば小型ヴァンツァーであった。このモデルは、ECイタリアのバレストロ社製。なお、SP10aとは肩に装備されたシールドの名前でもある。

ISV07A/Zadok-A

大型機動兵器 ザドクA型



インターゲーンが開発した無人誘導システム“フェンリル”に対応した大型機動兵器。他の有人大型兵器と較べるとやや小型だが、120mmキャノン砲1門とロケットランチャー2基を搭載するという重装備は、火力においてまったくひけをとらない。また、機動装置を2脚としたことで、回避や照準行動に素早く対応することが可能となっている。A型のほかにも多くのバリエーションが存在し、戦場ではF型までが確認されている。型によって異なるのは両腕の火器で、B型には40mm機関砲が、F型にはこれに加えてS.Spearを装備している。

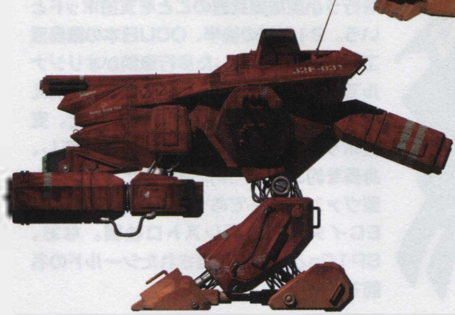


DATA

PARTS	
Body	ISV07A
Leg	–
WEAPONS	
Body	120mmキャノン砲
L.Arm	VRK-10ロケット砲
R.Arm	VRK-10ロケット砲

INTER GEHEN

インターゲーン製



RAVEN

ヴァンツァー レイブン

DATA	
PARTS	
Body	Raven
L.Arm	Raven
R.Arm	Raven
Leg	Raven
WEAPONS	
Body	－
L.Arm	RavenCl[illegible]パンチ
R.Arm	－
L.Sldr	－
R.Sldr	－

サカタインダストリィ社製

現在は企業解体してイグチ社に吸収されているサカタインダストリィ社が、ザーフトラ共和国のドミトーリ公社と共同で開発した重量級ヴァンツァー。ヴァンツァーの世界規格であるMULS-P規格に準じた構造ではあるが、各パーツのサイズは一般的なヴァンツァーの約1.4倍の体積があり、直接的な互換性はいっさいない。かつてサカタインダストリィ社が研究開発した、人間の脳を媒体とするBDデバイスを搭載し、2090年の第二次ハフマン紛争の際に実戦で使用された。その後、試作4機すべてが破壊されたと言われてきたが、1機がUSN軍の手に渡っていたことが判明した。なお、この機体にはBDデバイスは搭載されていない。







AAH45a/Hearn-a

攻撃ヘリ ハーンa型



DATA	
PARTS	
Body	AAH45a
WEAPONS	
Body	–
C.Weapon	20mm機関砲
Wing1	AGM12 ミサイル
Wing2	HRC-1b ロケット
Wing3	–

霧島重工社製

OCU日本、霧島重工社製の最新アサルトヘリ。OCU加盟国のほとんどで主力攻撃ヘリとして採用されている。ブランTB230Wという強力なエンジンが装備されており、最大2.2トンもの積載が可能である。そのため兵装のバリエーションは非常に多岐に渡り、対地攻撃だけでなく、対空戦闘においても威力を発揮している。

A338 S9b/Dirigent

指揮装甲車　A338 S9b型ディリゲント

ECドイツの兵器メーカー、シュネッケ社製の小型装甲車である。軽快な操縦性に似合わない頑丈なボディが特徴。EC加盟国の兵器メーカーが製造する装甲車の中では、比較的高価なモデルである。実戦では主に指揮装甲車として活躍することが多い。兵装によって様々なタイプが存在する。

DATA	
PARTS	
Body	A338 S9b
Leg	–
WEAPONS	
Body	–
Head1	30mm[illegible]
Head2	–
Head3	–
Head4	–
Head5	–
Head6	–

SCHNECKE
シュネッケ社製



OSV-08b/GOALTON-b

大型機動兵器 ゴールトンb型



OCU軍はヴァンツァーの弱点である火力の弱さを補うため、広範囲戦での主力となるべき強大な火力を備えた大型機動兵器、"グランドガンポート(地上砲艦)構想"を発表した。これを受けて、OCUオーストラリアのジェイドメタル=ライマン社が開発し、のちに実用化されたのがこのゴールトンb型である。地上砲艦の名のとおり、極めて強力な火力を誇る。また、ジェットホバーを採用したことで、機体の大きさを感じさせない高い機動力を得ることに成功している。



Jade Metal-Lyman
JADE METAL-LYMAN CO.,LTD.
ジェイドメタル=ライマン社製

DATA	
PARTS	
Body	OSV-08b
Leg	
WEAPONS	
Body	—
Head	130mmキャノン砲
C.Wepn	—
S.Wepn	VRK-bロケット砲



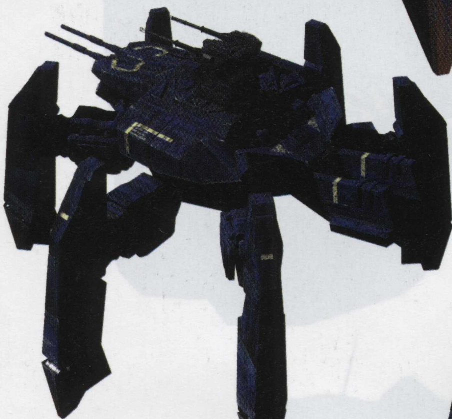
OSV-12a/Grook-a

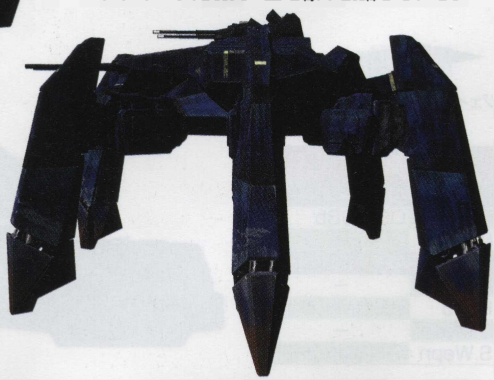
大型機動兵器 グルックa型



DATA	
PARTS	
Body	OSV-12a
Leg	
WEAPONS	
Body	130mmキャノン砲
Head1	40mm[illegible]
Head2	VGL-60グレネード砲

OCU軍で採用されている、センダー社製の4脚大型機動兵器ティルデン型の後継機として開発されたのがこのグルック型である。後継機候補には、センダー社がティルデンをもとに発展させたバルドル型も挙げられていたが、砲撃時の安定性や運動性能に勝るグルック型が採用された。決定的だったのは、6脚化してより安定性を増しながら、高い機動性をも実現した点であろう。ゴールトン型での、大型機動兵器のデータを活かした、ジェイドメタル=ライマン社の新たな成功作となった。このa型は130mmキャノン砲2門、40mm機関砲1門に加えて、VGL-60大型グレネード発射筒1基を標準装備している。





Jade Metal-Lyman
JADE METAL-LYMAN CO. LTD.
ジェイドメタル=ライマン社製

BT77M1C4

戦車　BT77M1C4型

DATA	
PARTS	
Body	BT77M1
Leg	－
WEAPONS	
Body	－
Head1	89mmキャノン[illegible]
Head2	－
Head3	－
Head4	20mm機関砲
Head5	－
Head6	－

VELDA
ヴェルダ社製



アロルデシュ軍の主力である軽量タイプの戦車。多くの陸軍部隊に配備されている。OCUの戦闘車輌メーカー、ヴェルダ社が開発し、OCU軍で支援戦車として長く活躍してきたが、近年、同社のより強力な新型戦車BT94型にその座を奪われつつある。

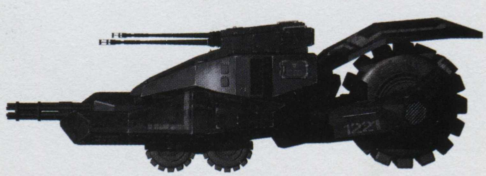
OSV-21a/Lavant-a

大型機動兵器 ラバントa型

DATA	
PARTS	
Body	OSV-21a
Leg	－
WEAPONS	
Body	－
C. Wepn	30m[illegible]
L.Head	40mm機関砲
R.Head	40mm機関砲



SENDER
センダー社製



ラバントの開発は意外と早く、2087年より始まり、4年後には試作機が完成している。しかし機体のトラブルやライバル機の軍採用で開発は中止された。その後、OCU軍がグランドガンポート構想発表、これに刺激を受けたEC諸国でも同様の大型機動兵器の必要性が叫ばれはじめる。これをきっかけに、センダー社はラバント計画を復活。3輪の強化防弾タイヤを装備し、不整地でもヴァンツァー並の運度性能と機動力を発揮する、大型機動兵器の開発に成功した。

PHAS

PHASE 4 SYSTEMS システム解説

SE 4

AP system

APシステム

『フロントミッション』が『～セカンド』になって導入された新システムが、パイロットの行動力を数値化した、AP(アクティブポイント)システムである。APは、移動、攻撃、回避など、戦闘に関連するすべての行動で消費され、敵、味方のターンが交代するごとに最大値まで自動回復する。いかにすぐれた武器やパーツを装備していても、APの数値が低ければその能力を活かしきることはできないのだ。APを十分理解し、頭を使った戦法を組み立てていこう。

APの増加



それぞれのパイロットは、そのレベルに応じたAPを持っている。そして、この数値は基本的にレベルアップによってしか増加しない(スキルによる一時的な増加はあるが)。つまり、パイロットがレベルアップするということは、単に攻撃力が増して強くなるというだけでなく、APが増える=戦闘中に可能な行動が増えるということでもある。いいかえれば潜在的な強さが増し、攻撃の幅が広がるのだ。部隊の同一行動のためには、味方全員の、平均的なレベルアップは欠かせない。

移　動



移動することによってAPは消費される。ユニットの移動範囲1スクエアが、そのままAPの1に当たる。脚パーツの移動力がたとえ10あっても、APが4なら4スクエアしか移動できないのだ。戦闘中は、移動後、攻撃したりアイテムを使うわけだから、残りAPを計算に入れながら移動をしないと、敵の近くまで移動はしたが何もできない、ということになりかねない。逆に、残りAPの数値が高ければ、敵に対し、大きなアドバンテージを持つことができるのである。

攻　撃



APがもっとも重要なのが攻撃である。攻撃には、近距離攻撃、遠距離攻撃、格闘攻撃の3つがあり、それぞれ近距離がAPを2、遠距離がAPを6、消費するが、格闘攻撃のみ、消費APは0である。当然APがたりなければ、攻撃は行われない。もちろん、格闘攻撃だけは常に可能である。また、どの攻撃を行うか決定したあと残っているAPが多ければ多いほど、"APボーナス"として加算され、攻撃の命中率が高くなることも、覚えておく必要があるだろう。

近距離攻撃



AP2を消費。近距離攻撃兵器なら、攻撃属性に関係なくAPが2必要である。

遠距離攻撃



AP6を消費。APが少ない初期において は、移動後に射撃することは難しいだろう。

格闘攻撃



消費APなし。APを目いっぱい使って移動しても、なお攻撃することが可能だ。

回避・反撃



自分でユニットを動かすときだけではなく、敵からの攻撃に対してもAPは消費される。敵から攻撃されたとき、ユニットは単に装甲防御力で対抗するのではなく、まず回避運動を行う。その上で防御力に頼るのだ。この回避に消費するAPは2。敵に攻撃されればどんな攻撃属性であれ、必ず回避でAP2を消費する。反撃は通常、回避のあと行われる。つまり回避でAP2、反撃でまたAPが消費されるのだ。なお、長距離攻撃には反撃できないことも、忘れないように。

回避行動



AP2を消費。複数の敵に何度も攻撃されればAPはどんどん減っていく。

反撃



反撃方法に応じたAPを消費。近距離攻撃ならAP2だが、格闘攻撃なら0ですむ。

回避不可



攻撃されたとき、AP1以下なら回避はできない。そのため命中率が上昇。

回　復



敵、味方のターンが交代するごとに、APは自動的に回復する。たいていはパイロットのAPの最大値まで戻るが、これが修正されるのが、周囲に敵、味方が隣接している場合だ。簡単にいえば、味方が多ければAPは増え、敵が多ければAPは減る。ユニットの周囲の8スクエア。ここに味方が1ユニットいるごとに回復APに1がプラスされる。敵の場合は、両隣や前後にいる場合には2、斜めにいる場合には1マイナス。ユニット単独の行動はそれだけ危険なのである。

敵隣接



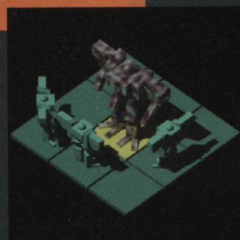
AP2のマイナス。前後左右の4スクエアに敵がいる場合。上の場合4引かれる。

[illegible]



AP1のマイナス、斜めの4スクエアに敵がいる場合。上の場合は3マイナスになる。

味方周囲隣接



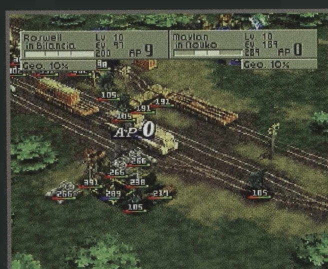
AP1のプラス。周囲8スクエアに味方がいる場合。上の図なら、APは3のプラス。

APの使いかたが勝負を分ける

単に漫然と戦っても、ユニットが強ければ勝てる。しかしミッションも後半になると、敵はどんどん強化され、ヴァンツァーや、個々のパイロットの強さでは追いつかなくなる。そこで、APを使った効果的な作戦が重要になってくるのだ。味方ユニットどうしのチームプレーで敵の攻撃力、防御力をそぎ落とす。逆にこちらは極力APを減らさず命中率を上げる。並外れた破壊力を持つ大型機動兵器には、緻密な計算に基づいた作戦が必要である。



敵を味方で取り囲む。これでAPの回復ができなくなる。さらに、攻撃も集中して連続で行えば、敵は最後には回避すらできなくなるだろう。



敵から何度も攻撃されてAPが激減。このとき、近距離兵器しか持っていないと、反撃もできない。格闘戦用武器を片手に持たせておきたい。

Weapon & Armors

武器・装甲

武器と装甲。それはそのまま矛と盾の関係だ。古来、最強の武器と最強の装甲は並び立たず、あるとすれば矛盾である。このゲームではこの関係を、武器属性、装甲属性という概念で表している。ある装甲属性を持ったパーツは、必ずある攻撃属性を持つ武器には強いが、そのほかには弱い、といった関係ができあがっている。属性に限れば、最強の武器、装甲はありえず、だからこそセットアップの腕の見せ所となる。

攻撃・装甲属性



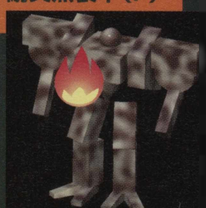
すべての武器には攻撃属性、パーツには装甲属性がある。攻撃属性は、貫通、炎熱、衝撃の3種類。ライフルやマシンガンなど、弾丸を飛ばすタイプの武器が貫通。火炎放射器などの炎を噴射するタイプが炎熱。格闘攻撃のパンチ、ロッドなどの武器が衝撃である。またバズーカのようにふたつの特性を持つ武器もある。装甲属性は攻撃属性の逆。耐貫通、耐炎熱、耐衝撃の3つ。ノーマル装甲は、万能というより、すべてについて少しずつカバーできるというものだ。

耐貫通装甲（P）



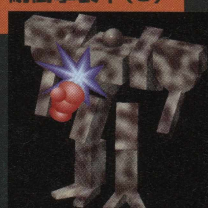
銃系に多い、貫通属性を持った武器に強い。PはPierce（貫く）の意味。

耐炎熱装甲（F）



炎熱属性の武器に強い。炎熱のみの属性を持つのは火炎放射器だけ。

耐衝撃装甲（S）



直接殴るパンチのほか、ナックルなど、殴った衝撃で壊す武器に有効。

ノーマル装甲（N）



すべての武器にある程度の耐久力を持つ。無難な選択ではある。

攻撃属性と航空攻撃

武器の種類と攻撃属性を表にしてみた。また、とくにわかり難い、航空兵器に対する対空攻撃の有効性についても同時に記した。なお、航空兵器にはヘリコプターとVTOLなどの航空機の2種類がある。

武器種類（略称）	攻撃属性（略称）	対ヘリ	対航空機
パンチ(PC)	衝撃(S)	−	[illegible]
ナックル(NK)	衝撃(S)	−	[illegible]
ロッド(RD)	衝撃(S)	−	[illegible]
マシンガン(MG)	貫通(S)	[illegible]	×
ライフル(RF)	貫通(S)	▲	×
ショットガン(SG)	貫通(S)	×	[illegible]
火炎放射器(FR)	炎熱(F)	−	[illegible]

武器種類（略称）	攻撃属性（略称）	対ヘリ	対航空機
キャノン砲(CA)	衝撃(S)＋貫通(P)	×	[illegible]
バズーカ(BZ)	炎熱(F)＋衝撃(S)	−	[illegible]
グレネード(GR)	炎熱(F)＋貫通(P)	−	[illegible]
ミサイル(MI)	炎熱(F)＋衝撃(S)	−	[illegible]
ロケット(RK)	炎熱(F)＋衝撃(S)	−	[illegible]
対空ミサイル(AM)	炎熱(F)＋衝撃(S)	[illegible]	[illegible]
対空ロケット(AR)	炎熱(F)＋衝撃(S)	[illegible]	[illegible]

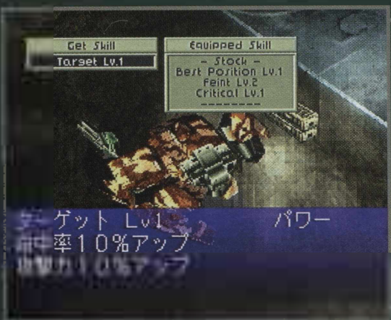
※ 攻撃の有効性 ＝最適、 ＝適当、▲＝普通、×＝不適、 ＝攻撃不可

Skills

スキル

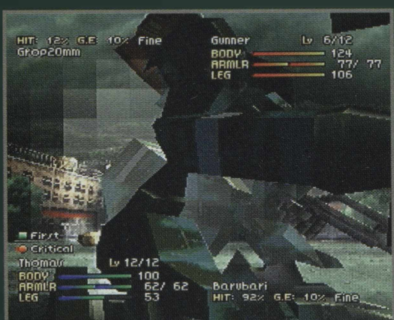
戦闘を重ねたパイロットが使えるようになる特殊能力がスキルである。大きく分けると、戦闘中に発動するバトルスキル、周囲のユニットに影響を与えるオーナースキル、コンピュータに備わって攻撃や回復をサポートするコンピュータスキルの3種類がある。スキルが戦闘中に効果的に働けば、敵に与えるダメージは数倍にハネ上がるし、その逆に味方が受けるダメージを軽減することもできる。スキルをうまく使うのは、勝利の必須条件と言ってもいいだろう。

バトルスキル



バトルスキルは戦闘中にランダムに発動し、攻撃や防御を有利にしてくれる能力で、全部で52種類ある。攻撃力を上げるパワー系10種類。素早い動きで攻撃回数を増やしたり敵の攻撃を妨害するスピード系10種類。それらに属さないスペシャル系が10種類。攻撃力を持たず、通常攻撃や地形などに影響を及ぼすフィールド系10種類。各パイロット固有のスーパー系が12種類。各スキルにはレベルが1～4まであり、レベルが上がるほどそれぞれの発動率は高くなる。

バトルスキルの取得・チェーン発動



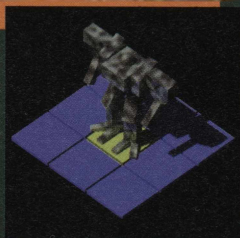
敵にダメージを与えて経験値を得ることで、格闘、近距離、遠距離の3つの戦闘レベルが上がり、レベルに応じて、バトルスキルを取得することができる。同じスキルが何度も発動すると、スキル自体がレベルアップして発動しやすくなる。また、バトルスキルは最大4つまでチェーン(連続)発動するため、チェーン発動しやすい組み合せを考えながら、武器やキャラの能力と合わせて装備する必要があるだろう。ただし、一度に装備できるのはオーナースキルとあわせ4個までである。

オーナースキル



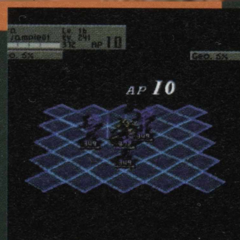
オーナースキルは、装備したパイロットの周囲の敵や味方に必ず影響を与える能力である。敵を倒すことでオーナーポイント(知名度)を得、そのポイントに応じて、取得することができるようになる。ただし、ダメージを与えるのではなく各パーツを完全に破壊(HP=0)しないとポイントは得られない。す早く稼ぎたいなら、胴体を狙おう。一度に胴体、腕2本、脚の4ポイントが得られるからである。なお、オーナースキルは20種類。うち7種類はレベルアップする。

オーナースキルの影響範囲



オーナースキルを装備したパイロットの乗るユニットの周囲8スクエアが影響範囲。

味方オーナースキルの影響下



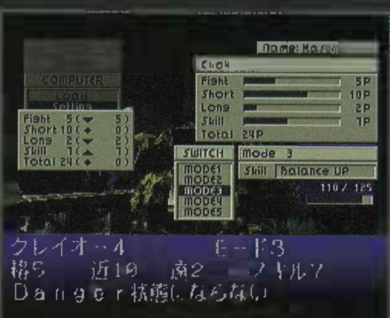
味方オーナースキルの影響下にあると、フィールド上のユニットが青く明滅する。

敵オーナースキルの影響下



敵のオーナースキルに影響されていると、赤く明滅。不利な状況下にあることを示す。

コンピュータスキル



コンピュータスキルは、ヴァンツァーに搭載するコンピュータにあらかじめ組み込まれているスキルである。コンピュータを、ショップなどでクロックアップ(強化)して性能を高めたり、より高性能なものを購入、装備することで使用可能となる。セットアップのとき「セッティング」でコンピュータスキルのあるモードを選べば、100%の確率でその能力を発揮する。攻撃だけでなく、防御、移動、回復など、戦闘をアシストするものもあり、全部で19種類が存在する。

Geo & Moving

地形・移動

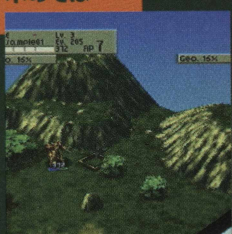
ユニットは、立っている地形から様々な影響を受けている。まず、地形自体の効果。これは攻撃を受けたときの回避率と、攻撃する際の効率に影響している。次に、移動する際の移動力消費。一般的に、歩きにくいと考えられる地形ほど移動力消費量が大きい。セットアップの際にこれらを考慮しないと、移動力にバラつきが出る部隊となり、まとまった行動がとれなくなってしまう。このように、どこで戦うか、どう移動するかは、戦術の柱のひとつなのである。

地形効果



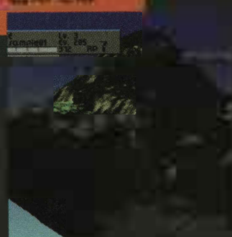
地形効果は画面上で、"Geo　%"と出ている数字で確認できる。これは、ユニットがいるスクエアの地形ではなく、その周囲に攻撃を防ぐことができる遮蔽物があるかどうか、で変わり、高いほど攻撃を受けたとき回避が可能である。また、戦闘画面で"GE　%"と出るのが地形効果影響値で、これが0%なら、攻撃の効果は最大に発揮される。Geoが高い場所はGEも高い。つまり、守りやすい場所は同時に攻めにくい、という関係があるのだ。

木のそば



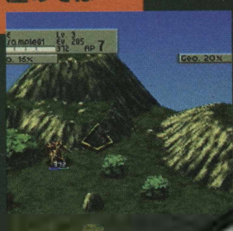
木の中にいるよりも、木のそばにいるほうが地形効果は高い。あえて森に入る必要はない

岩のそば



岩の場合は、上に乗ることはできない。しかし隣接することで高い地形効果が得られる

崖のそば



崖の上や崖の斜面よりも、崖に隣接した地面にいたほうが、地形効果は高い。周囲の影響を受けるためである

狭い道路



高いビルなどがある道路のそば。両側にビルがある狭い道路の上なら、より地形効果は高くなる

移動力・移動コスト



ユニットの移動力は、エンジン出力と総重量で決まる。エンジン出力の大きなボディーを持てば移動力は増えるが、重い武器やアイテム、パーツを装備すると出力を食われ、移動力が減ることになる。移動力はステータス画面の"Move"で確認できるが、9とあっても、9スクエア移動できるわけではない。これは、地形にはそれぞれ移動力を消費する値(コスト)があるためで、例えば傾斜地や段差を移動すれば、多く減ることになる。また、脚パーツの形態によっても移動コストは変わる。

2本足



移動力は平均的。平地ではそこそこ速く、段差にはもっとも強い。汎用性の高い足。

4本足



移動力はやや劣る。平地の不整地は2本足より得意。段差にはある程度強い

キャタピラ



移動力はやや劣るが、不整地などの走行は得意。段差も2本足と同様に上がれる。

タイヤ



道路上での移動力はもっとも大きい。不整地もそこそこの踏破力。しかし段差は苦手。

ホバー



平地の移動力は大きい。沼地なども整地同様に突破できる。段差はもっとも苦手とする。

機動力



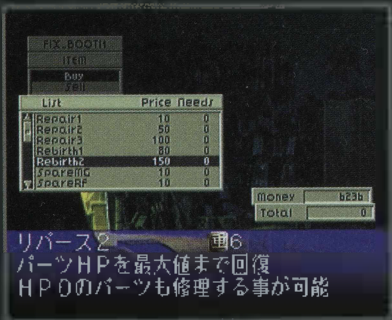
ユニットはそれぞれ機動力という値を持っている。ステータス中の"Mobile"の数字がそれで、機体総重量に対するエンジン出力の余力を表している。もちろん、軽いほうが、余力は大きい。機動力は移動力に影響を与え、基本の移動力に対して−3から+2までの修正が加えられるのだ。これで移動速度が大幅に変わってしまう。また、遠距離攻撃以外の攻撃時には命中率に、敵からの攻撃には回避率に影響を与える。機体が軽いほうが動きの面では有利なのだ。

Items

アイテム

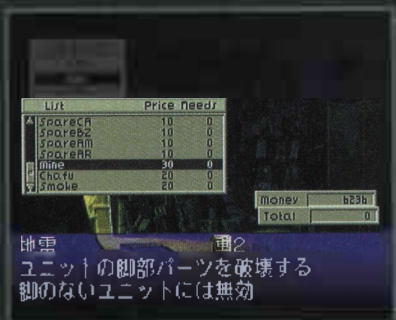
アイテムには、HPや弾丸を補充する一般アイテムと、地面に仕掛ける特殊アイテムの2タイプがある。いずれもバックパックに入れて携行できるが、それぞれ重さがあり、多く携帯することはそれだけユニットの総重量を増やすことになり、機動力に影響を与えてしまう。また、味方同士でやりとりすることも可能である。ただし、アイテムを使う、渡す、捨てる、装備するにはそれぞれAP4が必要になる。

一般アイテム



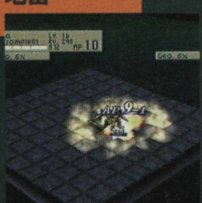
一般アイテムには、ダメージを受けたパーツを修理するリペアが2種類、完全に破壊されたパーツを復活させるリバースが3種類あり、回復の割合が高いほど、高額である。またスペア弾倉が11種類あり、対応する武器に使えば、弾丸の数をMAXまで補充してくれる。これらのアイテムは、隣接した味方に対して使用することもできる。移動力の高い味方に持たせて、補給用に動かす作戦も有効である。ただし、バックパックに携行できるアイテムは、7個まで。

特殊アイテム



特殊アイテムは、地雷、チャフ、スモークの3種類。地雷は自機の前後左右4スクエアに仕掛けることができ、そのスクエアに移動したユニットは、敵味方無関係に脚パーツを完全に破壊され、一度に1スクエアしか動けなくなる。チャフはバックパックから発射し、狙ったスクエアでのミサイル、対空ミサイルの命中率を低下させる。スモークも同様で、こちらはミサイル以外の全攻撃の命中率を低下させることができる。なお、発射範囲は、バックパックの性能に左右される。

地雷



AP4を消費。仕掛けたスクエア上に移動すると爆発する。

チャフ



AP4を消費。ミサイルなどの誘導兵器に有効な電波妨害材。

スモーク



AP4を消費。煙幕。敵味方とも格闘を含むすべての命中率低下。

Wrong Status

ステータス異常

戦闘中に敵から特殊な武器やスキルなどで攻撃を受けると、ダメージだけでなくさまざまなステータス異常に陥ることがある。ステータス異常になると、移動できない、アイテムが使えない、というように行動に制限が加わってしまうことになる。回復スキルをもつ味方の助けか、1～3ターンで自然回復するのを待つしかないため、周りのユニットがフォローしてやることが、重要である。

Stun
気 絶



気絶状態。スタン効果を持つ武器、スキルで攻撃されると発生する可能性がある。スタン中はすべての行動が不能。

回復	1ターン後	50%
	2ターン後	75%
	3ターン後	100%

Terror
恐 怖



恐怖に陥っている状態。テラー効果のある武器、スキルで攻撃された場合になる可能性がある。テラー中は攻撃のみ不能。

回復	1ターン後	50%
	2ターン後	75%
	3ターン後	100%

Panic
パニック



パニック効果のある武器、スキルで攻撃された場合と、1ターンに複数の敵に攻撃された場合に陥り、APの消費量が増える。

回復	1ターン後	50%
	2ターン後	75%
	3ターン後	100%

S lock on
S ロックオン



近距離ロックオンされている状態。この状態のときは、近距離の攻撃に対して回避率が低下する。緑の四角が目印。

回復	1ターン後	100%

L lock on
L ロックオン



遠距離ロックオンされている状態。この状態のときは、遠距離攻撃に対して回避率が低下する。緑の円が目印。

回復	1ターン後	100%

降伏、投降
(敵のみ)



敵ユニットのすべての行動が不能になるのが降伏。敵ユニットが戦線から離脱するのが投降。投降後はマップ上から消えてしまう。

「宇宙に行って、3次元マップで戦う というのもやってみたいです」

[illegible]

「3Dグラフィックの技術を勉強していた期間が、けっこう長かったですね。1年ぐらいですけど。あと、従来のゲームにはなかったカメラアングルとかモーションのあたりが新規に必要になったので、そのあたりも、いろんなゲームとかビデオとか見て、かなり勉強しました。色数も増えましたし、技術的にはちょっと難しかったですね。ただ、個々の実作業としては、2次元で培ってきたものと比べて、ガンとレベルが変わるわけではないので、わりとすんなり入れました」

[illegible]

「昔は紙に描いたりもしていましたが、今回、開発機の3Dツールをいじる時間が十分ありましたので、そのときツール上で、かなり細かいデザインまで作ってしまったんです。それを元に、ポリゴンに落とす作業をやっていきました」

[illegible]

「そうですね。逆にその角張ったラインで見せる、というのを意識しましたね。1体ずつボディと足と腕とひとセットでデザインしちゃうんです。それをあとで、大きさを合わせてパーツにチョン切っていくという作業ですね。そして、最後につじつまの合わないところを修正しました」

[illegible]

「よりミリタリー調になっています。ポリゴンで作ったモデルにテクスチャーを貼ることができるようになったので、以前からスタッフ内で要望が多かった、迷彩を取り入れてみました」

[illegible]

「それが迷彩です(笑)。まあ、HPのバーをつけたりして、見やすくはしているんですよ。黒フチを付けるとか、マップ上では平面にするとかの案もあったんですが、そこはひとつ、こだわりということで……」

[illegible]

「マップのユニットのグラフィックって前作、種類が少なかったんですよ。今回はマップ上も、セットアップ画面も、戦闘シーンもすべて基本的にパーツごとに、同じデータから読み出しているんです。だから自分で作ったヴァンツァーが、どの場面でも見られるわけです」

[illegible]

「あれもそうです。あらかじめ作っておいたムービーじゃなくて、リアルタイムで作っている画像です。生(なま)でポリゴンを動かすので、僕らは生(なま)ポリゴンって呼んでいますけど(笑)」

[illegible]

「エンディングだけです。今回は基本的に、プレーヤーが実際に動かしているデータと、同じデータですべてを見せるということにこだわりましたね」

[illegible]

「さっきのヴァンツァーの迷彩と矛盾しますが(笑)、ユニットが見づらくならないよう、視認性にはかなり気を使いました。前作だと、奥に行くほどだんだん高くなるマップしかできなかったんですよ。今回はマップを45度ずつ回転させられるので、敵が建物の影に隠れていても、実際目で確認できるようになったり、グラフィック的には自由度が上がったと思います」

[illegible]

「3次元マップって"絵を描く"というよりもジオラマを作ってる感覚にすごく近いと思うんです。仕事というより、もう趣味の延長という感じでやってましたね。で、まあ勝手に自分の作りたい物を加えちゃったりとか」

[illegible]

「飛行場で言えば、並んでいる飛行機の数を勝手に増やしてみたりとか、ある港の面では、もともとはなかったゲームセンターを作ってしまったりとか。じつは、みんなには黙ってたんですけど(笑)」

[illegible]

「やっぱりマップがハデに爆発炎上するシーンなんかは、かなり見応えがあっていいんではないでしょうか。爆撃されると、アスファルトがめくれたりとか。爆発のエフェクトで隠して、そのあいだにチャチャチャっと用意された絵に描き替えているんですよ」

[illegible]

「APシステムに合わせて思考ルーチンはけっこう、複雑になりました。最後までバグが取れなかったりしたんです。APシステムでの戦闘というのは、パイロットの現在のレベル、プラス、ヴァンツァーの強さ、っていうのを見極めないと、最初苦労すると思いますね。敵のAIも、バランス調整がけっこう大変でした」

[illegible]

「それはですね、今回は、ミクロな状況判断でAI思考パターンを組んだんじゃないんです。ストーリー全体を考えた、マクロな判断ができるAIをプログラムしてあるんです。ですから、あるステージは、普通にHPが少ない順に攻撃してくるのに、別のステージだと、これこれを優先的に動く、とか。いろいろ組み合わせて作ってあるんですよね。そのへんは前作に比べればはるかにバリエーションが増えています」

[illegible]

「まず何より、ヴァンツァーをよりリアルにしたいです。技術的な話になってしまいますが、グーロシェーディングをかけてスムージングしてみるとか。プログラム的には、CDからの読み込み時間をもっと短縮させたり、今回はメモリーの関係でできなかった、マップ上でヴァンツァーがちゃんと二足歩行できるようにもしたいですね。道路ではクルマを踏み潰せるようにとかも(笑)。戦闘シーン全般もグレードアップさせて、1秒間60フレームで動かしたいです。それと、やっぱり地続きの高低差でなく、本当に空間を活かした3次元マップが欲しいですね。できることなら、宇宙とか水中に行って、3次元マップで戦う、というのもやってみたいです」

(インタビューは、各スタッフの発言をもとに構成しました)



窪 洋一
スクウェア開発部 CGデザイナー
戦闘シーンマップ担当



浜坂真一郎
スクウェア開発部 グラフィックデザイナー
ステージマップ担当



小山田 衛
[illegible]



堂本篤史
スクウェア開発部 グラフィックデザイナー
メカニックデザイン等担当



大矢哲也
スクウェア開発部 プログラマー
戦闘シーンプログラム担当



海老原信顕
スクウェア開発部 CGデザイナー
ムービー担当

PHAS

PHASE 5 MISSIONS ミッション攻略

SE 5

MISSION 01

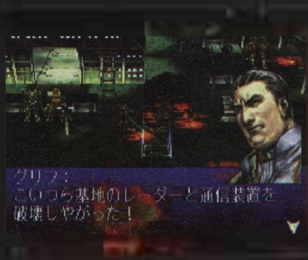
リミアン駐留基地

敵出現数	10
味方出撃可能数	4
ボーナス	ー









PRE STORY

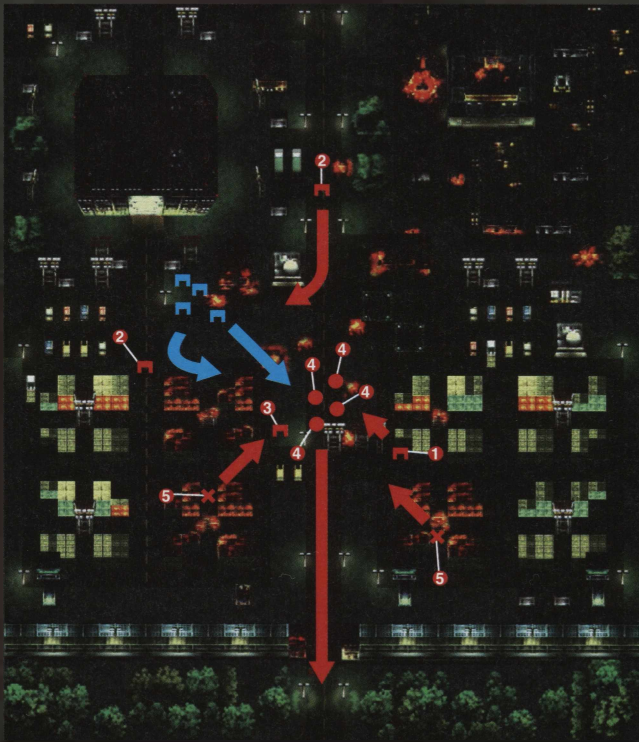
2102年6月12日深夜。

アロルデシュ人民共和国、OCU海防軍総海部リミアン駐留基地。いつもとまったく変わらない、深夜の風景。アッシュ、ジョイス、エイミアの3人のヴァンツァーパイロットたちは、同じ部隊の上官であり、またよき友人でもあるグリフと歩哨任務を交替すると、基地内部の宿舎へと戻った。

平和な夜の風景が続く。グリフが基地入口の歩哨とムダ話をしていると、アロルデシュ陸軍を名乗るトレーラーが4台、入所の許可を求めてきた。故障したヴァンツァーの修理を依頼しにきたらしい。気安くゲートをあける歩哨。しかし、これが革命の幕開けだったとは……。基地へと入ってきたトレーラーに積まれていた、無人のはずのヴァンツァーが突如起動し、基地施設を次々と攻撃し始めた。鳴り響く警報サイレンもむなしく、まったく無警戒だった基地はなすすべなく破壊されていく。まっ先に通信施設を攻撃され、外部への連絡が絶たれる。続いてそれに呼応するように攻撃ヘリ2機が飛来し、リミアン基地はまたたくまに革命軍に制圧されてしまった。

炎に包まれた基地で、アッシュたちはたった4人で革命軍に立ち向かうことになる。

1 ～ 5 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照

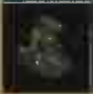


ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

格納庫でのセットアップのあと、戦闘に入る。ただし、ショップもなく武器のストックもわずかなため、ここではあまり大したセットアップはできないだろう。せめて対ヘリ用に、ジョイスにマシンガンを持たせておきたい。格納庫を出るとすぐまえに敵ヴァンツァーが1機立ちはだかっている。こいつはエイミアとジョイスのふたりで対処し、アッシュにはその右のヴァンツァーを、グリフには右側の道路に停まっているトレーラーを攻撃させよう。トレーラーは武器を搭載していないので、反撃されない楽な相手なのだが、10ターン後には出口から逃げてしまう。できるだけゲートに近いトレーラーから順に、す早く撃破しよう。今後パイロットのレベル上げはシビアな問題になってくる。経験値は稼げるときに貪欲にGETしておくことを強くお勧めする。このミッション以降、しばらくストーリーから離れてしまうグリフはなおさらだ。エイミア、ジョイスが最初のヴァンツァーを撃破したころには、マップ上方からさらに1機が向かってくる。これを倒したあと、マップ下方へ展開して残りのヴァンツァーとヘリを撃破しよう。ただし、ヘリにはマシンガンか、ライフルでしか攻撃できないので注意が必要だ。

ENEMY DATA

 ❶ Commander	Stabline		LV.1	胴体	P	MG	6×6
胴体	F	20	57	左手	F	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	FR	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	[illegible]	16×3
脚	[illegible]	[illegible]	47	右肩	—		

 Driver	VT500		LV.1	胴体	—		
胴体	N	9	59	左手			
左腕	—	—	—	右手	—	—	—
右腕	—	—	—	左肩	—	—	—
脚	N	5	30	右肩			

 ❷ Attacker	Gust503B		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	N	[illegible]	[illegible]	左手	P	MG	8×6
左腕	N	14	33	右手	[illegible]	MG	8×6
右腕	N	14	33	左肩			
脚	N	16	45	右肩	N	SL	—

 Gunner	AAM45a		LV.1	胴体	—		—
胴体	P	7	107	C.Wepn	P	AC	7×9
左腕	—		—	Wing1	FS	RK	10×6
右腕				Wing2	FS	RK	10×6
脚	—			Wing3	—		

 Fighter	Warlus M I		LV.1	胴体			
胴体	S	23	52	左手	S	NK	17
左腕	S	18	32	右手	S	NK	17
右腕	S	18	32	左肩	N	SL	—
脚	S	20	44	右肩	N	SL	—

ENEMY DATAの見方

 ❶ Commander	Stabline		Lv.1	胴体	P	MG	8×6
胴体	F	20	57	左手	S	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	FR	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	MI	16×3
脚	F	18	47	右肩	—	—	—

ENEMY DATA　SHOP DATAの略称

装甲属性

- N＝ノーマル
- P＝耐貫通
- S＝耐衝撃
- F＝耐火

攻撃属性

- N＝ノーマル
- P＝貫通系
- S＝衝撃系
- F＝炎熱系

※ FSなど2文字の物は複合属性を持つ

武器種類

AC＝機関砲	MI＝ミサイル
AM＝対空ミサイル	NK＝ナックル
AR＝対空ロケット	PC＝パンチ
BZ＝バズーカ	RD＝ロッド
CA＝キャノン砲	RF＝ライフル
CB＝クラスターボム	RK＝ロケット
FR＝火炎放射器	RW＝レーダーウェポン
GR＝グレネード	SG＝ショットガン
MG＝マシンガン	SL＝シールド

POST STORY





目のまえの敵こそかろうじて撃破したものの、アッシュたち4人もかなりの損害を被った。そこへ革命軍の大量増援が現れる。絶体絶命のアッシュたち。このとき、グリフが囮になるといって飛び出していく。アッシュが引き留める間もなく、彼のヴァンツァーは敵の砲火に包まれた。残った3人は、貴重な犠牲と引き替えに、基地を脱出することに成功するのだった。

逃げのびたアッシュら3人はラジオで、アロルデシュ陸軍ヴェン中佐の指導の下、同時多発的にクーデターが発生していたことを知る。OCU軍の基地はすべて襲われ、兵員2万人が捕虜となったようだ。また、首都も制圧され、OCUの中央政府関係者と、アロルデシュ政府関係者、反クーデター派の同国軍将校が拘束された。国中を、革命軍の勢力が席巻していた。

ミッションクリア後にもらえるアイテムと武器

ミッションによっては、特定の敵を倒したり、捕虜を救出したりすると、ボーナスとしてアイテムや武器がもらえる場合がある。それぞれ手に入るミッションと条件は、下の表に記したとおり。ボーナスは、ミッションクリア直後に訪れる街のショップに行けば手に入る。オヤジが話しかけてきて、タダでくれるというわけだ。このうち武器は、ショップなどでも売られているものだが、アイテムはすべて、ボーナスとしてしか手に入れることができない貴重な物ばかりである。

ミッション	獲得条件	得られる武器、アイテム
ミッション 6	収容所の壁のまえで捕虜を救出した	リペアALL
ミッション 7	救助隊がヘリで脱出した	ゴルディアスミサイル
ミッション 10	敵全滅（ヴェンを倒すまえ）	リペアALL
ミッション 14	敵全滅	お金
ミッション 15	タンクを破壊せずにクリアーした	リバースALL
ミッション 18	敵全滅	リバースALL、ヘキサファイア
ミッション 21	トラックを破壊	03式機関銃
ミッション 21	トラックを破壊	ドンキーDX
ミッション 21	トラックを破壊	リペアALL
ミッション 22	輸送用ホバーを破壊	リペアALL
ミッション 22	輸送用ホバーを7機すべて破壊	リバースALL
ミッション 24	フェンリル発見	SN-120P
ミッション 24	倉庫のドアを開いた	リペアALL
ミッション 24	倉庫のドアを4つ全部開いた	リバースALL

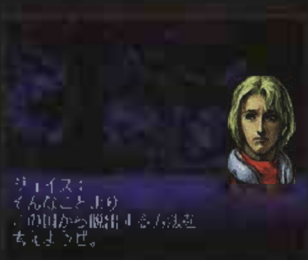
※ミッション21は、破壊したトラックによってそれぞれもらえるアイテムが異なっている。ミッション22では、輸送用ホバーを1機破壊することにリペアALLがもらえ、全滅させると、さらにリバースALLがもらえる。同様に、ミッション24は倉庫のドアを開くごとにリペアALLがもらえ、全部開くとさらにリバースALLがもらえる。

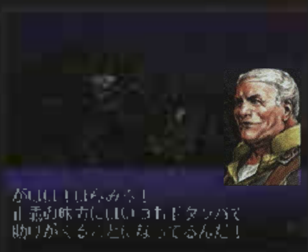
MISSION 02

ラマンストン駐留基地付近

敵出現数	10
味方出撃可能数	6
ボーナス	―









PRE STORY

基地近郊のバタリの森にとりあえず身を隠したアッシュたち。ここで彼らは、アロルデシュ国外への逃亡の計画を練った。幸い、基地壊滅の混乱にまぎれて、エイミアがヴァンツァーの武器やアイテムを多少持ち出してくれていたので、これでセットアップができる。ただし、パーツはなく、新しく加わった武器もない。バックパックひとつと予備弾倉などのアイテムがせいぜいである。バックパックはアッシュかエイミアのヴァンツァーに装備させ、アイテムを1個入れておこう。気休め程度でしかないが、ないよりはましだろう。

アッシュたちは、ラマンストン駐留基地のそばを通って、東からアロルデシュの国境を越えようとする。だがラマンストン駐留基地に向かう途中で、革命軍と、それと戦う奇妙な連中に遭遇することになる。その連中とは、OCU陸防軍ラマンストン駐留基地のトマス、ロッキー、ロズウェルのヴァンツァー3機。彼らも基地が革命軍の襲撃で壊滅し、逃亡している途中だったのだ。圧倒的多数の革命軍をまえに、同じOCU軍として援護を頼むトマス。アッシュはトマスたちに加勢することを決断した。深い森のなかで、ヴァンツァーどうしの激しい戦闘が始まった。

❶～❼で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



Ⅰ Ⅱ は動きの順番を示している

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

味方はマップの上と下に位置している。実際の戦争ならばこの形は奇襲という意味では有利なのだが、このゲーム中では分散している分だけ不利になる。アッシュたちは上方の4機、トマスたちは下方の6機を担当と考えて戦うこと。このミッションでは、初めて敵のリペアマン（修理係）が登場する。ほとんど武器らしいものを持たず防御力も低い支援メカだが、自軍のユニットのHPを回復する能力がある。これを生かしておくと、せっかく敵に与えたダメージがむだになってしまうので、早めに駆逐しておこう。なお、リペアマンといえども完全に破壊（HP＝0）されたパーツを再生させることはできない。

トマスら3機のなかではトマスだけが突出しているので、最初のターンではトマスを下げて、ロッキーとロズウェルを追い付かせる。敵ヴァンツァーと車輌は固まっているから、ロズウェルのグレネード攻撃は有効だ。しかしこれは、爆発範囲に味方がいてもダメージを与えてしまうので、攻撃範囲はしっかり見極める必要がある。欲張らず、2機も敵が入っていればよしとしよう。アタッカーの戦車砲は2、ガンナーのロケットは4の射程を持つので、遠距離攻撃には注意し、うっかり近づかないように。

ENEMY DATA



❶Commander	Calm40DS	LV.2		胴体			
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	F	FR	15×4
右腕	P	14	44	左肩		—	
脚	P	15	61	右肩	N	SL	



❺Repairman	SP10a	[illegible]		胴体	—	—	—
胴体	[illegible]	[illegible]	37	左手	—		
左腕				右手			
右腕	—			左肩	N	SL	
脚	P	[illegible]	31	右肩	[illegible]	SL	—



❷Gunner	Stabline	LV.1		胴体	P	MG	8×6
胴体	F	20	52	左手	F	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	FR	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	MI	16×3
脚	[illegible]	[illegible]	47	右肩			



❻Gunner	RSV300A	LV.2		胴体	—	—	
胴体	N	12	62	Head1	FS	RK	10×6
左腕				Head2		—	—
右腕				Head3			
脚	N	17	57	Head4	—	—	—



❸Attacker	Gust5038	LV.1		胴体			—
胴体	[illegible]	18	54	左手	P	MG	8×6
左腕	N	14	33	右手	P	MG	8×6
右腕	N	14	33	左肩			—
脚	N	16	45	右肩	N	[illegible]	—



❼Attacker	BT77M1	LV.1		胴体	—		—
胴体	N	20	79	Head1	SP	CA	19×3
左腕			—	Head2		—	
右腕				Head3			
脚	N	17	57	Head4	P	AC	6×9

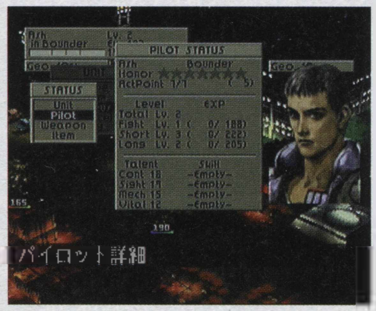


❹Fighter	WarlusM1	LV.1		胴体			
胴体	S	23	52	左手	S	NK	17×1
左腕	S	[illegible]	32	右手	S	NK	17×1
右腕	S	18	32	左肩	N	SL	
脚	S	20	44	右肩	N	SL	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

TACTICAL TIPS 1

パイロットの"才能"を活かす



パイロットのステータスの中にあるTalentの項目。これはパイロットの才能を表わしている。Contはコントロール(操縦)を表わし、近距離射撃に影響を及ぼす。Sightはサイト(照準)。近距離、遠距離射撃に影響。Mechはメカニック(操作)で、遠距離射撃に影響。Vitalはバイタリティー(気力)で、格闘戦に影響する。Talentの数値はキャラクター毎に最初から決まっていて、上下することはない。つまりTalentの数値の高い能力を活かすよう、攻撃方法や武器を選んで、キャラクターを育てるのが賢い方法なのである。

POST STORY

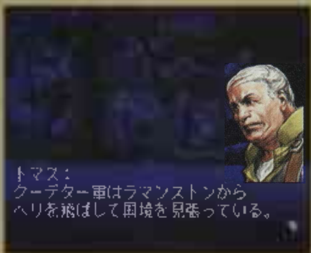
敵を撃破すると、アッシュとトマスたちのグループが合流。これでプレーヤーキャラクターは6人に倍増した。

国境へ向かおうとするアッシュたちを、トマスは無理だと一蹴する。革命軍は占領したラマンストン駐留基地からヘリで国境を哨戒しているというのだ。下手に近付けばたちまち見つかってしまうだろう。そうなれば簡単に全滅してしまうのは目に見えている。

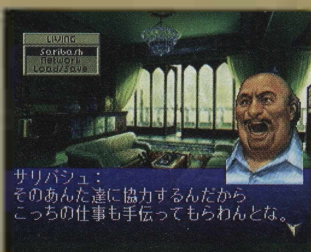
落ち込むアッシュたちに、トマスはまったく違う提案をする。それはなんと、首都ダカに向かおうというものだった。ダカの郊外にはトマスの友人がおり、脱出の手引きをしてくれるというのだ。半信半疑ながらもトマスに従う腹を決めたアッシュたち。陸防軍と海防軍の混成部隊は、首都ダカに向かう。

ダカ市の郊外に全員がたどり着いたのは、6月13日の午後。目指す友人の屋敷は、ヴァンツァーで厳重に警備されていた。なんとそこは、アロルデシュでは知らぬ者はいない企業家で、OCUからのアロルデシュの独立を望んでいる民族派の大物、バーグ運輸社長のサリバシュの私邸だった。彼は、アッシュたちの逃亡の手伝いをする代わりに提案をしてくる。首都ダカの倉庫に残されている物資を引き上げにいくので、トラックの護衛をしろというのだ。物資とは、サリバシュが仕切っているバーグシヨミティと呼ばれる非合法組織が、OCUから密輸した武器らしい。心情的に引っかかるアッシュたちだったが、サリバシュの手伝いをすることが、けっきょく国外逃亡へのいちばんの近道だと悟って、心を決めた。









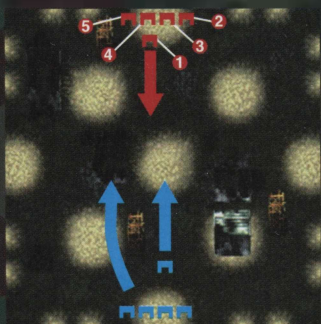


INTER MISSION



次のミッションに関するサリバシュの説明を聞いたあとで、もう一度話をすると「自分の護衛部隊をトレーニングしてほしい」と持ち掛けられ、これを受けることになる。このあと地下訓練場へ移動すると護衛隊長エースを紹介され、エイミアを教官に戦闘訓練が始まる。授業料は200。訓練を繰り返し、エースたちの思考レベルが1、2、3、MAXと上がるごとに、300、400、500、600が追加される。このイベント、次のミッションでともに戦うことになる彼らを強化する意味もあるが、むしろプレーヤー側が装甲属性、攻撃属性を勉強するためにあるといえるだろう。

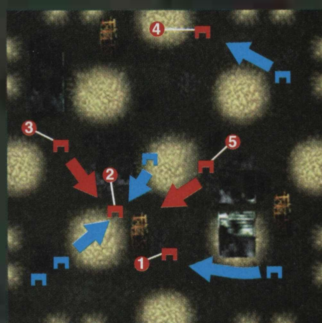
1 ～ 5 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



地下訓練場での最初のトレーニングは、敵味方が将棋のコマのように両端に並んだ配置で始まる。この状態では有利不利はない。となると、とにかく先手をとることが重要だ。ある程度前進したら、敵の移動範囲外ギリギリのスクエアでいったんとどまり、最初の一撃をプレーヤーから加えられるようにしよう。これだけでもその後の展開がかなり有利になる。総合レベルはプレーヤー側のほうがおそらく上なので、味方同士協力しながら、1機ずつ敵を確実に減らすことを意識して戦えば、比較的楽に勝てるはずである。

2度目のトレーニングは、敵味方入り乱れた混戦の配置から始まる。これも戦いかたの基本は同じだ。1対1では極力戦わず、近いところにいる敵を複数の味方でフクロ叩きにするようにしよう。限られたAPを有効に使うためにも、チームプレーがとにかく重要である。

訓練場のユニット配置は、上と右のマップを含め全部で4タイプがあり、順番に繰り返すようになっている。残り2タイプは、味方は固まっているが敵はバラバラという配置。いずれも基本的な戦法は変わらない。エースの思考レベルがMAXになると、訓練はできなくなる。

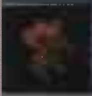


■ヴァンツァー ▼大型機動兵器 ■戦車・装甲車 ●トラック・ジープ ◣砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（ 味方の増援） 敵の動き（ 敵の増援） NPCの動き

ENEMY DATA



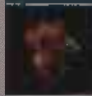
● ACE	Calm400S	Lv.3	胴体			
胴体	P	17	72	左手	FS	BZ	45
左腕	P	14	44	右手	S	PC	25
右腕	P	14	44	左肩	—		
脚	P	15	61	右肩	FS	MI	45



❷ ACEAssi.1	FrostM37	Lv.2	胴体				
胴体	F	22	67	左手	P	MG	12×5
左腕	F	18	41	右手	P	SG	7×8
右腕	F	18	41	左肩			
脚	F	20	57	右肩	N	SL	



❸ ACEAssi.2	Calm400S	Lv.2	胴体	—	—	—	
胴体	P	17	72	左手	F	FR	15×4
左腕	P	14	44	右手	F	FR	15×4
右腕	P	14	44	左肩	—	—	—
脚	P	15	61	右肩	N	SL	



❹ ACEAssi.3	FrostM37	Lv.2	胴体				
胴体	F	22	67	左手	S	NK	19
左腕	F	18	41	右手	S	NK	19
右腕	F	18	41	左肩			
脚	F	20	57	右肩	N	SL	



❺ ACEAssi.4	Zenith V	Lv.2	胴体				
胴体	S	25	62	左手	P	MG	12×5
左腕	S	20	38	右手	P	RF	41
右腕	S	20	38	左肩	N	SL	
脚	S	23	52	右肩	N	SL	

■ 各項目の見方についてはP76を参照

SHOP LIST 首都ダカ郊外 サリバシュ邸

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ギザ4C	胴体	65	20	23	ノーマル	132
ビガーM1	胴体	84	19	29	耐貫通	285
フロストM37	胴体	67	22	25	耐火	144
ゼニスV	胴体	62	25	23	耐衝撃	147
ギザ4C	腕	40	16	8	ノーマル	46
ビガーM1	腕	52	15	20	耐貫通	122
フロストM37	腕	41	18	9	耐火	50
ゼニスV	腕	38	20	8	耐衝撃	51
ギザ4C	脚	55	18	16	ノーマル	65
ビガーM1	脚	70	17	21	耐貫通	128
フロストM37	脚	57	20	18	耐火	71
ゼニスV	脚	52	23	16	耐衝撃	72

●Weapon 武器

名前	種類	装弾数	命中率	重量	攻撃属性	価格
ジュアリーEX	MG	12×5	[illegible]	10	貫通	39
ホットリバー30	FR	15×4	73	10	炎熱	40
ハードロッド	RD	+22	+10	11	衝撃	30
ブラヴァーM2	MI	[illegible]	85	14	炎熱+衝撃	52
SP06-N	SL		—	5	ノーマル	28

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T3A	3	0	1	[illegible]
AG-1000A	9	18	0	58

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
アボット1	3	2	1	[illegible]
ベリオール1	2	[illegible]	3	96

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リバース1	80
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 03

首都ダカダウンタウン

敵出現数	17
味方出撃可能数	6
ボーナス	5000



PRE STORY

最後までサリバシュの依頼に首を縦に振らなかったジョイスも、とうとう作戦に同行することになった。どうやら昨晩、サリバシュの娘リラと、ふたりきりで話し込んだのが決め手となったらしい。

アッシュたち6人は、ダカ市のダウンタウンへ向かうことになる。革命軍は各地のOCU軍基地を占領、維持するのに力を奪われているから、首都の警備は手薄だろうという計算だ。しかしそれでも市内に配置された革命軍の兵力はアッシュたちの約3倍。この不利な形勢に、サリバシュは部下のエースたちを援護に加えてくれた。はたしてエイミアの訓練の成果は現れるのだろうか。

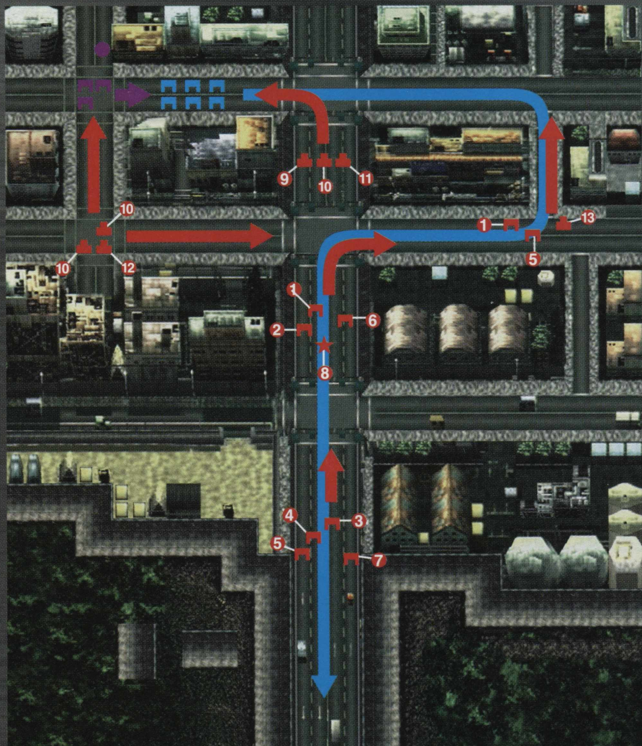
アッシュらはトラックを護衛してダウンタウンへ侵入。サリバシュが経営するバーグ運輸の倉庫へ向かうことになる。そこには、サリバシュがOCUから横流しで得たという武器が蓄えられている。これらを積み込んだあと、街を脱出するのだ。じつは今後、革命軍の指導者ヴェンと対決する覚悟を決めていたサリバシュは、どうしても手元に武器を置いておく必要があったのだ。トマスの指揮のもと、武器の搬出作戦が始まった。







1 ～ 13 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

NPCであるトラックを護衛して無事に脱出させるのがこのミッションの目的だ。トラックが破壊されるとゲームオーバー。敵の攻撃の種類にもよるが、トラックの耐久力はだいたい攻撃を2回耐えられる程度。3回目は危ないと考えたほうがいいだろう。

トレーニングルームでエースたちを訓練していれば、ミッション開始まえに指示を求めてくる。このとき重要なのは、敵がどこまで近付いたら攻撃？というクエスチョン。2スクエアと答えると、彼らはトラックに張りついて積極的に敵と戦ってくれない。ここは4か7スクエアと答えるのがいいだろう。

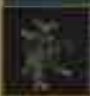
トラックは毎ターンきっちり4スクエア進む。追い付かれないように、ヴァンツァーは軽めに、4スクエアは絶対に移動できるセットアップで臨むこと。トラックの進行ルートを先回りして敵を掃討する。別ルートを通ったり分散したりせず、とにかくトラックの露払いに徹するべきだ。狭い道は渋滞しやすいうえ、スクエアの空きができると、そこにトラックが先行してしまうことも多い。駆け引きが必要だ。

荷物を積み終えた頃、革命軍攻撃機が飛来する。爆撃を喰らうと大ダメージ。爆撃範囲は予告されるから、敵と戦っている途中でも絶対に避難すること。

ENEMY DATA



❶ Attacker	Calm400S		LV.2	胴体			
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	P	RF	41×1
右腕	P	14	44	左肩			
脚	P	15	61	右肩	N	SL	—



❷ Attacker	Calm400S			胴体			
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	P	SG	7×8
右腕	P	14	44	左肩			
脚	P	15	61	右肩	N	SL	



❸ Attacker	Calm400S		LV.4	胴体			
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	F	FR	15×4
右腕	P	14	44	左肩			
脚	P	15	61	右肩	N	SL	



❹ Attacker	Calm400S		LV.4	胴体			
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	P	SG	7×8
右腕	P	14	44	左肩			
脚	P	15	61	右肩	N	SL	



❺ Fighter	FrostM37		LV.2	胴体			
胴体	F	22	67	左手	S	NK	19×1
左腕	F	18	41	右手	S	NK	19×1
右腕	F	18	41	左肩	N	SL	—
脚	F	20	57	右肩	N	SL	



❻ Gunner	Stabline		LV.2	胴体	P	MG	8×6
胴体	F	20	57	左手	F	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	FR	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	MI	16×3
脚	F	18	47	右肩			



❼ Gunner	Stabline		LV.2	胴体	P	MG	8×6
胴体	F	20	57	左手	F	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	FR	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	RK	12×4
脚	F	18	47	右肩			



❽ Repairman	SP10a		LV.2	胴体	—		
胴体	P	11	37	左手			—
左腕				右手			
右腕	—			左肩	N	SL	
脚	P	6	31	右肩	N	SL	



❾ Commander	BT77M1			胴体	—		
胴体	N	20	79	Head1	SP	CA	19×3
左腕				Head2		—	
右腕				Head3			
脚	N	17	57	Head4	P	AC	6×9



❿ Attacker	BT77M1		LV.2	胴体	—	—	
胴体	N	[illegible]	79	Head1	SP	CA	19×3
左腕				Head2			
右腕				Head3			
脚	N	[illegible]	57	Head4	P	AC	6×9



⓫ Attacker	AM121M1		LV.2	胴体		—	—
胴体	N	15	73	Head1	P	AC	7×9
左腕			—	Head2	P	MG	10×6
右腕			—	Head3	—		
脚	N	10	48	Head4	—		—



⓬ Gunner	RSV300A		LV.2	胴体	—	—	—
胴体	N	12	62	Head1	FS	RK	10×6
左腕	—	—	—	Head2	—	—	—
右腕	—	—	—	Head3	—	—	—
脚	N	6	36	Head4	—	—	—



⓭ Gunner	DC300MA			胴体	—		—
胴体	N	6	55	Head1	P	MG	10×6
左腕				Head2	N	RW	0×1
右腕			—	Head3	—	—	—
脚	N	5	39	Head4	N	RW	0×1

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY





ダカ市内の倉庫から武器を運び出すことに成功したアッシュたちは、ドゥカンディの街にあるサリバシュのアジトにたどりついた。アジトではサリバシュが怒り狂っている。革命軍が首都を爆撃して多数の民間人犠牲者が出たのだ。しかもそれが、バーグショミティの傭兵が雇われたのが原因、という報道さえされていた。

その後、落ち着いたサリバシュは、アッシュたちが脱出するためのプランを説明してくれる。OCU軍が国内のあちこちで、捕虜救出作戦を展開しているらしい。捕虜たちは南にある海岸からヘリで洋上の制海艦モントまで輸送されている。サリバシュはOCU軍と連絡をつけ、アッシュたちがこの制海艦に乗れるよう手配してくれたのだ。しかし同時にサリバシュは、革命軍と戦うためにこの国に残ってくれとも頼むが……。

SHOP LIST　ドゥカンディの街 サリバシュアジト

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ジービュT4	胴体	76	22	28	ノーマル	266
バジェM13	胴体	74	22	25	ノーマル	279
ビガーM1	胴体	84	19	29	耐貫通	285
ゾラC5	胴体	78	24	31	耐火	290
ジービュT4	腕	47	18	9	ノーマル	95
バジェM13	腕	46	18	8	ノーマル	100
ビガーM1	腕	52	15	20	耐貫通	122
ゾラC5	腕	48	20	10	耐火	104
ジービュT4	脚	64	20	19	ノーマル	133
バジェM13	脚	63	20	17	ノーマル	140
ビガーM1	脚	70	17	21	耐貫通	128
ゾラC5	脚	66	22	21	耐火	145

●Weapon　武器

名前	種類	攻撃力×回数	命中率	重量	攻撃属性	価格
ラストワード	RF	47×1	82	13	貫通	82
ヒガ9式散弾銃	SG	8×8	72	11	貫通	70
ウォーマー	FR	17×4	72	12	炎熱	81
グリーリー	BZ	52×1	60	14	炎熱+衝撃	74
ダブルネイル	NK	22×1	5	10	衝撃	45
ハートクラブ	RD	25×1	10	12	衝撃	60
ビュースM14	MG	13×5	77	11	貫通	78
GL200M3	GR	28×1	70	13	炎熱+貫通	56
ヴィルト	MI	30×2	86	16	炎熱+衝撃	104
ゴスホーク	RK	12×6	63	15	炎熱+衝撃	94
ブラスタ86mm	CA	22×3	68	14	衝撃+貫通	82
Mカイユ1	AM	26×2	84	16	炎熱+衝撃	106
スカイスナイプ	AR	12×6	68	15	炎熱+衝撃	94
SN-46Z	SL	—	—	6	ノーマル	32

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T2A	4	0	2	59
AG-450A	11	21	0	132

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
クレイオー1	4	4	1	153
テリカート1	3	2	4	153

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

MISSION 04

アロルデシュ海岸

敵出現数	11
味方出撃可能数	6
ボーナス	5000



PRE STORY



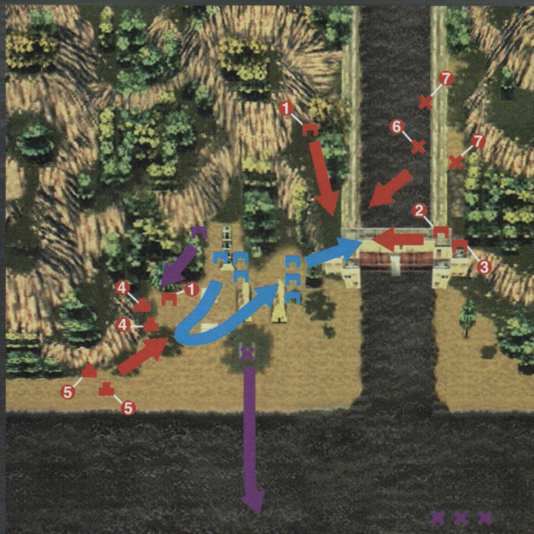




　OCU軍は捕虜救出作戦本部を設置し、アロルデシュ近海の制海艦モントに救出された兵士を収容していた。サリバシュの手引きで、アッシュたちも、自力で海岸までたどり着ければヘリでモントへ輸送してくれるという。そうなれば、OCUの本国、オーストラリアや日本に帰りつくことができるのだ。アッシュたちは脱出を望んだが、トマスら陸防軍の3人は結局サリバシュのもとに残ることを選んだ。2グループはここで別れることになる。ただしアッシュらの脱出までは、護衛ということでトマスたちも同行。さらに、幼いころからヴァンツァーに乗っているというリラまでが加わり、7人は海岸へ南下した。

　海岸でOCU軍と接触したアッシュたちだったが、脱出の間際にまたも革命軍が襲ってくる。部隊を指揮するのは、革命軍の指導者ヴェンである。ヴェンの姿を見て動揺するリラ。しかしそんなことはお構いなしに、革命軍部隊は容赦なく襲ってくる。トマスは輸送ヘリを離陸させ、時間をかせごうとした。

1～7で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

アッシュ、ジョイス、エイミアの誰かひとりがやられてもゲームオーバー。また、アッシュたちを輸送してくれるスリングヘリが撃墜されても同じだ。しかしていねいに戦えば難しいミッションではない。

アッシュたちとNPCのリラは最初マップ左側の敵ユニット5機を攻撃する。一方、マップ右側のトマスたちには、敵ヴァンツァー3機、レベル8のヴェンを含むヘリ3機が向かってくるので大変だ。アッシュたちは、左側の敵にある程度ダメージを与えたら、トマスたちの援護に向かったほうがいい。

このミッションの敵ユニットは長距離攻撃兵器を持つものが多い。なかには、5というかなり長い射程を持つものもあるから注意が必要だ。また、ヘリを攻撃するために、味方のうち1、2機に対空ミサイル、対空ロケットを装備しておくのもいいだろう。ロケットは命中率は低いが一度の発射弾数が多い。ミサイルはその逆だ。射程はミサイルのほうが長い。しかし接近したヘリにとどめをさすには、マシンガンなどの近距離攻撃のほうが有効である。

スリングヘリにアッシュらが乗り込めばミッションクリアであるが、敵を全滅させ、経験値を稼ぐことができればベストだろう。

ENEMY DATA

[illegible]	Tatou[illegible]	[illegible]2	胴体			
胴体	S	28	[illegible]2	左手	S	[illegible]C	52×[illegible]
左腕	S	23	[illegible]5	右手	S	PC	[illegible]
右腕	S	23	[illegible]5	左[illegible]	P	[illegible]G	13[illegible]5
[illegible]	S	25	61	右肩			

Fighter	Tatou[illegible]	[illegible]2	胴体			
胴体	S	28	[illegible]2	[illegible]手	S	[illegible]C	52
左腕	S	23	[illegible]5	右手	S	PC	[illegible]
右腕	S	23	45	左[illegible]			
[illegible]	S	25	[illegible]	[illegible]			

[illegible]	Tatou C	LV 4	胴体			
胴体	S	28	[illegible]2	左手	S	[illegible]C	52×[illegible]
左腕	S	23	[illegible]5	右手	S	[illegible]C	52×1
右腕	S	23	[illegible]5	左肩	FS	MI	30×[illegible]
脚	S	25	61	右肩			

[illegible]	AM[illegible]21M	LV.2	胴体			
胴体	N	[illegible]5	[illegible]3	Head1	P	[illegible]C	7×9
左腕				Hea[illegible]2	P	[illegible]G	[illegible]×6
[illegible]				[illegible]			
脚	N	[illegible]0	[illegible]8	Head4			

[illegible]	[illegible]A[illegible]3D	[illegible]2	胴体			
胴体	N	[illegible]4	68	Head1	SP	[illegible]A	19[illegible]3
左腕				[illegible]			
[illegible]腕				Head3			
脚	N	B	41	Head4			

[illegible]	OSH2[illegible]a	LV.8	胴体			
胴体	P	B	[illegible]	C.Wepn	P	AC	8×[illegible]
左腕							
右腕							
脚							

[illegible]	A[illegible]H45	[illegible]4	胴体			
胴体	P	8	125	[illegible]	P	AC	8×9
[illegible]				W[illegible]	FS	RK	[illegible]6
右腕				Wir[illegible]2	[illegible]S	[illegible]	[illegible]
脚				[illegible]			

※ 各項目の見方についてはP76を参照



POST STORY





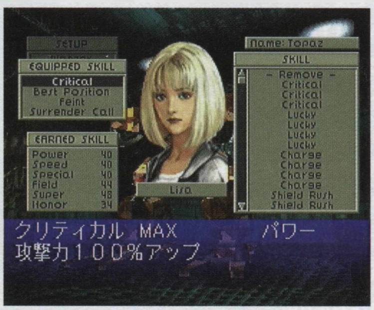
激戦の末、ヴェンのクーデター部隊を撃破したアッシュたちは、スリングヘリで制海艦へ乗り込むことができた。トマスたちは別れ、リラとドゥカンディへ戻って行った。アッシュらはこれでアロルデシュを離れることができると安心したのだが……。

ここでいったんプレーヤーはアッシュたちから離れ、別のストーリーを追うことになる。今までとはまた違った角度から、アロルデシュのクーデターに関わり、その底にある大きな流れに引き込まれていく。



TACTICAL TIPS 2

セットアップ講座1　バトルスキル



取得したバトルスキルは、パイロットのセットアップ時に最大4つまで装備でき、対応した攻撃を行ったときにランダムで発動する。その効果を最大限に活かすのが、チェーン(連続)発動だ。P288のデータを参考に、チェーン発動しやすい組み合わせを考えながら装備を行うべきだろう。基本的に同じタイプよりも、バラエティーに富んだタイプを装備したほうが繋がりやすい。ただし、フィールドタイプだけは別で、同タイプどうしで連鎖しやすいのだ。また、チェーン発動の確率を上げるバトルスキルを装備するのも効果的である。

MISSION 05

捕虜救出ポイント

敵出現数	8
味方出撃可能数	2
ボーナス	3000



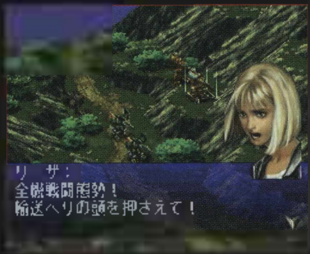
PRE STORY

アッシュたちがアロルデシュから脱出しようとしていた同じ頃。6月14日午後2時30分。リミアン駐留基地近くの林から、基地内を見つめるふたりの女性がいた。彼女たちは、OCU陸防軍情報部のリーザとサユリ。プレーヤーはここからしばらく、もうひとつの主役グループともいうべき彼女たちのサイドから、ストーリーを進めることになる。

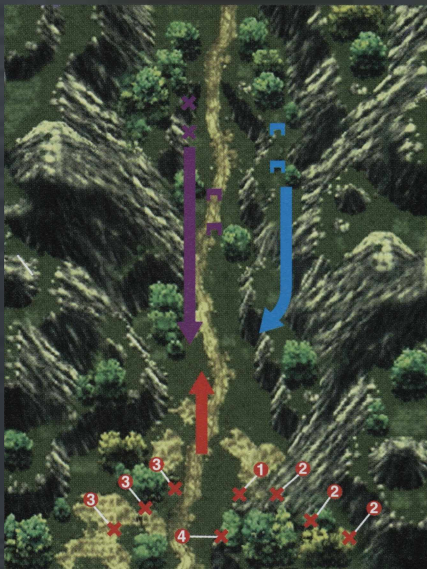
"表向き"OCU軍の捕虜救出作戦に加わっている彼女たちの任務は、革命軍に占拠されたリミアン駐留基地の監視だった。リミアン駐留基地は、戦闘によって破壊された施設の復旧の真っ最中だった。革命軍は、OCU軍の基地を活かして使うつもりらしい。しかしふたりの関心はそこにはない。じつは彼女たちは、特命であるものを捜す任務を帯びているのだ。とくに目新しい動きもないとなかば諦めていたころ、基地内部に変化があった。基地内にいたOCU軍の兵士を、捕虜としてクーデター司令部へ輸送しようとヘリが飛び立ったのだ。リーザはすぐに決断した。このまま基地を監視するより、ヘリに乗せられている捕虜を救出し、直接情報を聞き出したほうがいい。彼女は救出作戦本部に連絡をとって応援を頼むと、ヘリを襲って捕獲する作戦に出た。







1～4で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



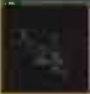
ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

基本的に楽な作戦。全ミッション中、もっとも楽だと言っても過言ではない。敵は8機だがすべてヘリで、ヴァンツァーにくらべれば防御力もHPも低い。しかも1機は捕獲するべき輸送ヘリなので、実質7機である。味方となるNPCも4機いるから、戦力的には互角、あるいはそれ以上だろう。NPCや敵ユニットなど、コンピュータが操作するユニットは、人間が操るものよりも連携プレーの点で弱い。1.5倍程度の数の敵なら、恐れることもない。

リーザ、サユリともそのまま前進する。斜面で移動しにくそうだが、斜面自体や、斜面に近い平地は地形効果も高い。まずはこの場所で敵のヘリを迎え撃とう。敵ヘリの攻撃でもっともやっかいなのは、遠距離攻撃。最大4～5スクエアの射程を持つミサイルや対地ロケットはイヤな武器だ。リーザたちも初期装備で対空ロケット、対空ミサイルを装備してはいるが、まだレベルが低く、APが十分でない。AP6を消費する遠距離攻撃は、敵と味方の距離が合わないと難しいだろう。やはりマシンガンなどの近距離兵器をメインに攻撃しよう。敵レベルはコマンダーのみ3だが、ほかは2である。1機1機確実に潰していけば、まず問題はないだろう。

ENEMY DATA



❶Commander	OSH20C	V.3		胴体	---	---	---
胴体	P	8	125	C.Wepn	FS	MI	30×2
左腕				Wing1			
右腕				Wing2			
脚	--	—		Wing3	--	--	



❸Attacker	ACH9a	LV.2		胴体	—	—	—
胴体	P	7	107	C.Wepn	P	AC	7×9
左腕				Wing1	FS	RK	10×6
右腕				Wing2	P	MG	10×6
脚	—	—	—	Wing3	—	—	—



❷Gunner	AAH45a3	LV.2		胴体	--	---	---
胴体	P	7	107	C.Wepn	P	AC	7×9
左腕				Wing1	FS	MI	26×2
右腕				Wing2	FS	RK	10×6
脚	--			Wing3	—	—	--



❹Transporter	CCH-40	LV.3		胴体			
胴体	P	[illegible]	107	C.Wepn	P	AC	7×9
左腕				Wing1			
右腕				Wing2	—	—	
脚	—	—	—	Wing3	—	—	

※ 各項目の見方についてはP76を参照

グリフは死んでいなかった

リーザたちが救出したリミアン駐留基地の捕虜の中にはグリフが混じっていた。アッシュたちを逃すために革命軍に単身向かって行ったグリフ。その後アッシュたちと離ればなれになり、生死もわからなかったが、ここで再登場することになる。しかもリーザたちと行動をともにするとは……。意外な展開だ。

グリフはこの時点では武器を持たない丸腰。いっしょに戦うためには、整備場のオヤジに頼んでヴァンツァーを調達しなければならない。ここでサユリが頼むと、なんとオヤジはゾラのフルセットをタダでくれるのだ。しかもそのあとのオヤジのセリフが笑わせてくれる。

グリフは格闘戦の初期レベルに優れている。格闘武器と近距離武器を持たせて、この能力を伸ばして行きたいキャラクターだ。





POST STORY





輸送ヘリ捕獲に成功して捕虜救出作戦本部へ戻ったリーザたち。ここで彼女は不思議な男と接触する。ドミンゴという名の男は、どうやらOCU国防省から派遣されて救出作戦に参加しているらしかった。

リーザは捕虜だったグリフに、リミアン駐留基地で中身のわからないコンテナを見なかったか、と尋ねる。グリフは否定するが、ヴェンにも同じことを尋ねられた、と答えた。どうやらリーザと同じ物をヴェンも捜しているようだ。

リーザはより詳しい情報を集めるために、救出作戦本部とは別行動を取ることにする。サユリの提案で、ドゥカンディの街の情報屋に会いにいくことにしたリーザに、グリフが同行を訴えてきた。リミアン駐留基地で別れたアッシュたちを捜すために、アロルデシュに残りたいという。リーザは考えた末、同行を許した。

OCU捕虜救出作戦司令部 整備ブース

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ギザ4C	胴体	65	20	23	ノーマル	132
オバディア	胴体	64	20	21	ノーマル	139
フロストM37	胴体	67	22	25	耐火	144
ゼニスV	胴体	62	25	23	耐衝撃	147
ギザ4C	腕	40	16	8	ノーマル	46
オバディア	腕	39	16	18	ノーマル	62
フロストM37	腕	41	18	9	耐火	50
ゼニスV	腕	38	20	8	耐衝撃	51
ジギザ4C	脚	55	18	18	ノーマル	65
オバディア	脚	54	18	14	ノーマル	65
フロストM37	脚	57	20	18	耐火	71
ゼニスV	脚	52	23	16	耐衝撃	72

●Weapon 武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
ジュアリーEX	MG	12×5	73	10	貫通	39
グレンツェ	RF	41×1	80	11	貫通	41
オーデンM90	SG	7×8	70	9	貫通	36
ホットリバー30	FR	15×4	73	10	炎熱	40
グマス76mm	CA	19×3	66	13	衝撃+貫通	42
レイジーホーン	GR	24×1	70	12	炎熱+貫通	29
ブラウァーM2	MI	45×1	85	30	炎熱+衝撃	52
ドンキー	RK	18×3	65	13	炎熱+衝撃	47
ブラヴァーS	AM	41×1	85	13	炎熱+衝撃	53
ホークアウル	AR	12×5	67	13	炎熱+衝撃	47
SP06-N	SL			5	ノーマル	28

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T3A	3	0	1	22
AG-1000A	9	18	0	58

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
アポット1	3	2	1	96
ベリオール1	2	1	3	96

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照



ドゥカンディの街につくと、サユリの指示で闘技場へ行くことになる。サユリの友人である情報屋は、ふだんはなんと、闘技場でファイターをしているというのだ。グリフいわく、なんとも派手な情報屋だが、物騒な連中の集まる闘技場はむしろ情報の宝庫ともいえる。そこでぬきん出た強さで目立つのは、ビジネスチャンスを広げる、ということなのかもしれない。

闘技場では謎のチャンピオンの噂を聞くことができる。女性にもかなりの人気のようだ。いつもフルフェイスのヘルメットをかぶっていて、素顔を見た者はいない。そのチャンピオンこそ、サユリの友人の情報屋なのだ。

また、酒場では、トマスたちに会うことができる。しかしギャンブルに夢中で、話しかけても全然相手にしてくれない。リーザがムッとしてしまうほどだ。

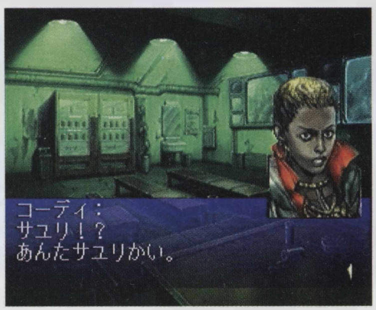
闘技場でチャンピオンのコーディと戦う

闘技場に行き、ソロファイトで戦う。相手は誰でもいいが、5勝すればチャンピオンのコーディと戦うことができる。コーディはかなり強い。たいてい先手を取られるし、両手にブレスニードルを備えた格闘攻撃は、悪くすると一発で腕パーツが吹き飛んでしまうほどだ。前もって、OCU捕虜救出作戦司令部の整備場で、HPと防御力の高いパーツを買っておくこと。また、武器は耐衝撃のゼニスVに対抗するため、貫通系、とくに命中率も高いライフルが絶対有利。できれば両手に持たせ、交互に使うといいだろう。

コーディに勝てば、以降、彼女はリーザとサユリの仲間として、ともに行動をすることになる。なお、ここでのリーザとコーディの会話で、リーザが探しているコンテナの中身が、ある電子装置であり、兵器を誘導するためのシステムであることが、少しだけ明かされる。

このあとリーザたちは、コーディの案内でドゥカンディにあるサリバシュのアジトに行くことになる。





リーザ、謎の男と酒場で接近遭遇

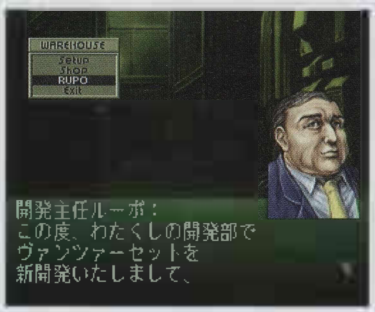
ドゥカンディの街の酒場から出ようとすると、謎の男が話しかけてくる。この男にいわれたとおり、ネットワークのOCUフォーラムで、パスワード"HUFFMAN"を手動入力しよう。2092年のハフマン紛争に関する情報が読める。最後に、"1M……2A……"という謎のテキストが表示される。これを解析すると"MADEIRA"となり、この言葉をチェックコードで入力。すると今度は、OCUフォーラムアドレスで"SAKATA"と入力しろと指示が。これでサカタインダストリィ事件についての情報が得られるのだ。ただし、この時点でできるのはここまで。関連情報がまたネットワークのどこかに出るから、ミッションを終えるたびに、すべてのフォーラムをこまめにチェックしたい。





新型ヴァンツァーの実戦テストを依頼される

コーディの案内で行くことになる、ドゥカンディのサリバシュアジトの地下整備場にいるのが、兵器製造会社の開発主任ルーポ。彼は、新型ヴァンツァー"ニーガス"の実戦テストを依頼してくる。次のミッションに出撃し、どのパーツも破壊されなければ1000が報酬としてもらえるのだ。ただし、パーツがひとつ破壊されるごとに、250が引かれるという仕組みだ。サユリがこの依頼を受けると、手持ちのパーツに"試作品ニーガス"がストックされる。セットアップで、サユリのヴァンツァーのパーツをすべてこれに代えれば準備完了。ミッション6のあと、またルーポに話をすれば金がもらえる。さらに、敵を多く破壊していればボーナスも加算されるのだ。



MISSION 05

捕虜収容所

敵出現数	12+3
味方出撃可能数	4
ボーナス	3000



PRE STORY

コーディの情報で、ドゥカンディ付近の捕虜収容所が革命軍の司令部になっていることを知ったリーザ。そこには多数のOCU軍捕虜が集められているはず。そう考えたリーザは、捕虜収容所を偵察することにする。

また、捕虜収容所内に捜している装置が運び込まれている可能性もある。わざわざヴェンが、首都から離れたこんな捕虜収容所を司令部にしているのは何か理由があるはずだ。偵察しながら、考えを巡らすリーザとサユリたちのまえに、突然謎のヘリ部隊が現われる。

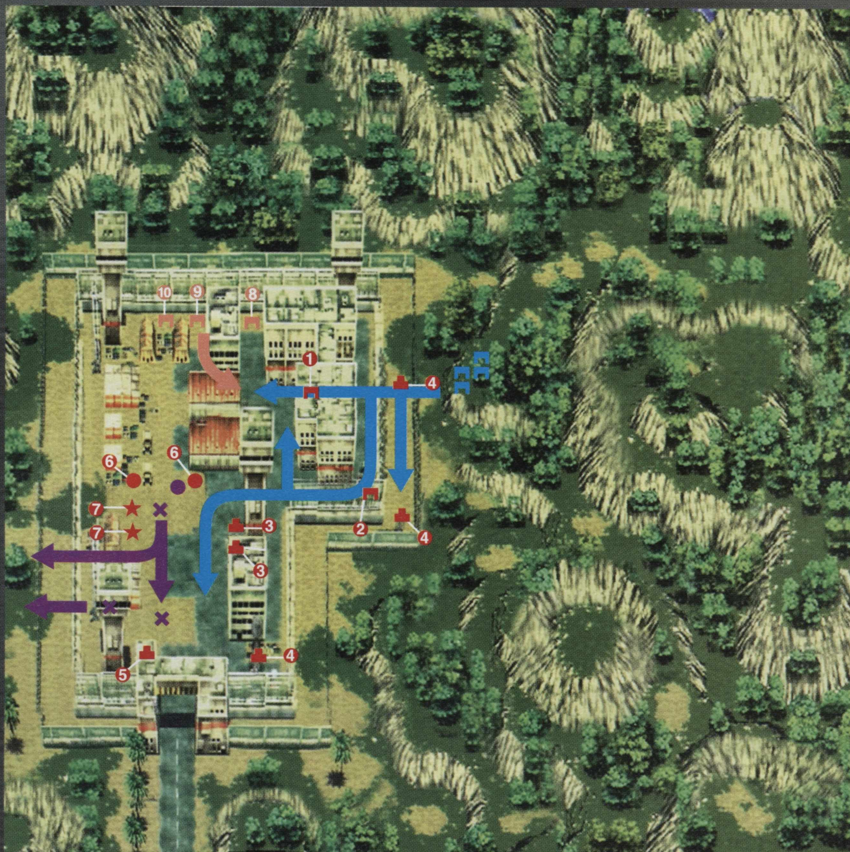
国籍、部隊マークなどをいっさいつけていない3機の黒いヘリ。初めて見る機体だ。OCU軍部隊でないとすれば、バーグショミティの傭兵か？　リーザたちは考えるが、答は出ない。しかし謎のヘリの攻撃で、捕虜収容所の施設、トラックなどが破壊され 収容所内が大混乱に陥っているのは事実。この千載一隅のチャンスを活かすため、リーザたちは捕虜収容所に突入。捕虜を救出する作戦を実行に移すことにした。







1 ～ 10 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

ミッション開始時点では、基地内にはまだ謎のヘリが3機残っている。ある程度たつと引き上げてしまうが、これが場合によってはかなりの敵部隊を破壊してくれる。その分突入するリーザたちは楽になるが、経験値が稼げないのは残念とも言える。

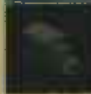
基地内に侵入したら、まず、塀のすぐ内側にいる2台の装甲車を片付ける。それぞれに1機ずつ向かわせれば十分だろう。そのあいだに、残った2機で内部へ進む。ちょうど建物でトンネルのようになっているところと、内側の塀の先にもヴァンツァーがいて、どちらも撃破しなくては進めないようになっている。交替しながら攻撃し、1機だけが大きなダメージを被らないようにして倒していこう。

最初から配備されている敵はすべてレベル1。恐れることはない。しかし増援として、ヴァンツァー3機が現れる。なかでも、アロルデシュ軍大尉のメイランのレベルは5と飛び抜けているので要注意だ。また途中で、捕虜が脱走してトラックを奪うという展開になり、その護衛もしなくてはならなくなる。しかし運転手はかなり自制心があって、うかつに前進しないため守りやすい。敵もそれほど近付いてこないので、全滅させるくらいの時間はあるだろう。

ENEMY DATA



❶ Gunner	Stabline		LV.1	胴体	P	MG	8×6
胴体	F	20	57	左手	F	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	FR	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	MI	45×1
脚	F	18	47	右肩			



❻ Driver	TC400		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	N	7	68		—	—	—
左腕	—	—	—	—			
右腕							
脚	N	6	42	—	—	—	—



❷ Gunner	Stabline		LV.1	胴体	P	MG	8×6
胴体	F	20	57	左手	F	FR	12×4
左腕	F	15	35	右手	F	[illegible]	12×4
右腕	F	15	35	左肩	FS	RK	18×3
脚	F	18	47	右肩			



❼ Repairman	SP10a		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	P	11	37	—	—		—
—		—	—				
				左肩	[illegible]	[illegible]	—
脚	P	6	31	右肩	[illegible]	[illegible]	



❸ Attacker	BT77M3		[illegible]	胴体	—	—	—
胴体	[illegible]	20	79	Head1	SP	CA	19×3
左腕	—		—	—		—	—
右腕	—	—	—	—	—		
脚	N	[illegible]	57		—	—	—



❽ Captain	Calm400S		LV.5	胴体	—	—	—
胴体	P	17	72	左手	[illegible]	[illegible]	12×5
左腕	P	14	44	右手	[illegible]	[illegible]	41×1
右腕	P	14	44	左肩	—	—	—
脚	P	15	61	右肩	[illegible]	[illegible]	—



❹ Gunner	ReaderV		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	N	6	62	Head1	N	RW	0×1
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
脚	N	5	37	—	—	—	—



❾ Attacker	Calm400S		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	P	SG	7×8
右腕	P	14	44	左肩	—	—	—
脚	P	15	61	右肩	N	SL	—



❺ Gunner	TCA83D		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	N	14	68	Head1	SP	CA	19×3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
脚	N	8	41	—	—	—	—



❿ Attacker	Calm400S		LV.1	胴体	—	—	—
胴体	P	17	72	左手	P	MG	12×5
左腕	P	14	44	右手	F	FR	15×4
右腕	P	14	44	左肩	—	—	—
脚	P	15	61	右肩	N	SL	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

TACTICAL TIPS 3

セットアップ講座2　オーナースキル



パイロット詳細

オーナースキルは装備したユニットよりも、周囲に影響を与える能力で、戦闘における派手さはないが、その分間接的に戦闘を補助して味方を有利に導いてくれる。また、バトルスキルとは異なり、装備すれば必ずその効果が現れる。ただし、装備できるスキルはあわせて4つ。つまり、オーナースキルを装備すれば、その分バトルスキルが少なくなってしまう。直接敵を撃破する能力を強化するか、チームプレーで助け合う能力を強化するかは悩むところ。レベルの高いパイロットに装備させると、チーム全体の攻撃力が上がることになる。

POST STORY





捕虜を救出したリーザたちは、ドゥカンディへ戻った。闘技場の控室で捕虜たちに尋問するが、助けた捕虜たちはすべてリミアン駐留基地以外の兵士たちで、例の装置についての情報は得られないまま終る。ここでの成果はこれだけ。バーグショミティのアジトへ戻って、整備ブースへ行こう。サユリの撃破数に応じてルーボがギャラを払ってくれる。

リーザたちはけっきょくOCU軍の捕虜救出作戦本部に戻ることに。コーディもいっしょだ。しかしここで、次の全体作戦に参加することを、司令官のホードマンに釘をさされてしまう。乗り気のしないリーザだが、コーディ、グリフを巻き込んだまま、作戦に組み込まれてしまっていた。

ドゥカンディの街 サリバシュアジト

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ジュービュT4	胴体	76	22	28	ノーマル	266
バジェM13	胴体	74	22	25	ノーマル	279
ビガーM1	胴体	84	19	29	耐貫通	285
ゾラC5	胴体	78	24	31	耐火	290
ジュービュT4	腕	47	18	9	ノーマル	95
バジェM13	腕	46	18	8	ノーマル	100
ビガーM1	腕	52	15	20	耐貫通	122
ゾラC5	腕	48	20	10	耐火	104
ジュービュT4	脚	64	20	19	ノーマル	133
バジェM13	脚	63	20	17	ノーマル	140
ビガーM1	脚	70	17	21	耐貫通	128
ゾラC5	脚	66	22	21	耐火	145

●Weapon 武器

名前	種類	威力×弾数	命中率	重量	攻撃属性	価格
ウォーマー	FR	17×4	72	12	炎熱	81
グリーリー	BZ	52	60	14	炎熱+衝撃	74
ダブルネイル	NK	+22	+5	10	衝撃	45
ハートクラブ	RD	+25	+10	12	衝撃	60
ビュースM14	MG	13×5	77	11	貫通	78
GL200M3	GR	28	70	13	炎熱+貫通	56
SN 46Z	SL	・	…	6	ノーマル	32

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP T2A	4	0	2	59
AG 450A	11	21	0	132

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
クレイオー1	4	4	1	153
デリカート1	3	2	4	153

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	60
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	80
スモーク	80

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 07

首都ダカ中心部

敵出現数	14+3
味方出撃可能数	4+3
ボーナス	3000









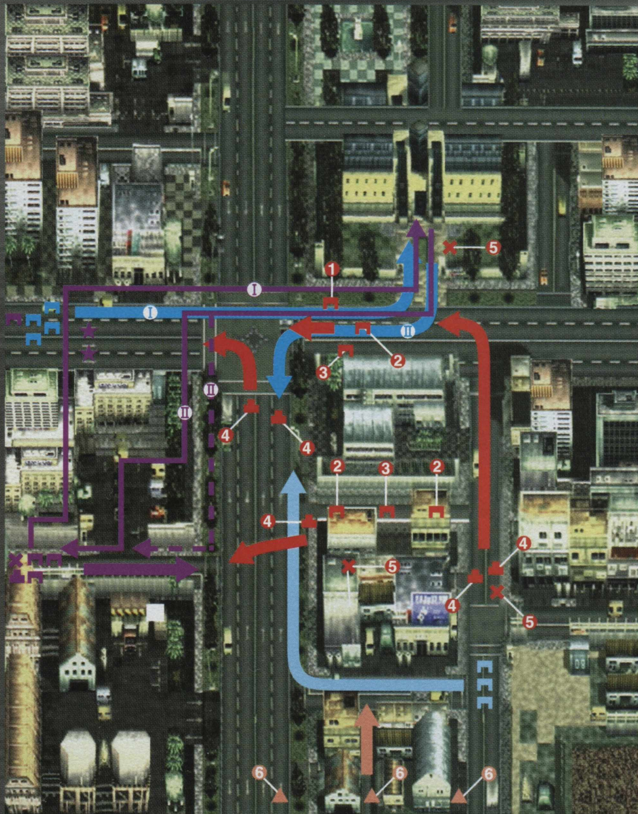
PRE STORY

大規模な作戦、というのは、首都ダカに捕らえられている要人救出作戦だった。大量の部隊を投入して、武力で人質を救出しようというのだ。リーザたちはこの作戦の陽動に当てられていた。つまり派手に戦って敵を引き付けろ、というわけだ。そのあいだに、救出部隊のヘリが大使館に向かい、要人を助け出すことになっていた。司令官ホードマンたちの部隊は、それをバックアップする手筈だ。

リーザは救出部隊のヘリが、要人を救出するまえに撃墜された場合のことをホードマンに質問するが、ホードマンの答は、その心配はない、というだけ。司令官としての資質を疑う場面がしっかり見られるだろう。

いっぽう、OCU軍の大部隊をまえに、高みの見物をしている者もいた。トマス、ロッキー、ロズウェルの3人だ。アッシュたちと別れたあと、首都のあたりをウロウロしていたらしい。とりあえず見物と決め込んだ3人のまえで、OCU軍と革命軍の激突が始まる。

1 ～ 6 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



Ⅰ Ⅱ Ⅰ Ⅱ は動きの順番を示している

輸送ヘリ飛行ルート　輸送車の場合のルート

ヴァンツァー　大型機動兵器　戦車・装甲車　トラック・ジープ　砲台　支援ポッド　ヘリコプター　航空機

味方の動き（味方の増援）　敵の動き（敵の増援）　NPCの動き

TACTICS

このミッションも、救出部隊のヘリを無事に逃すのが最優先だ。ヘリは、要人を救出するまえならば、撃墜されてもトラックに乗り換えた、ということで任務を続行できる。しかしトラックや、要人を乗せたあとのヘリが破壊されてしまうとゲームオーバー。

ヘリはプレーヤーユニットが配置されている背後を飛んで、そのあと大使館へ向かう。このルートに敵が残っていると、ヘリは撃墜されてしまう。つまり、プレーヤーの最初いる場所から大使館までのすべての敵は、未然に撃破しておかなくてはならないのである。敵を引きつける作戦では、戦場の上空を守るべきヘリが横切ることになる。とにかく少しでも前に出て、敵を次々と倒さなくてはならない。

まず交差点の敵装甲車を撃破。そのころには、大使館まえの敵ヴァンツァーも前進してくるだろう。これらには、射程の長い遠距離兵器を持っているものもいるから注意。なお、NPCのOCU軍は、まったく役に立たないと思ったほうがいいだろう。

ミッション途中から、トマスたちが戦闘に参加する。まずは敵増援のVTOL3機を敵部隊と合流させないため、その場で倒させよう。そのあと、リーザたちと合流すればいい。

ENEMY DATA



❶Commander	TatouC	[illegible]		胴体			
胴体	S	28	72	左手	S	PC	[illegible]
左腕	S	23	45	右手	S	PC	52
右腕	S	23	45	左肩	—		
脚	S	25	61	右肩	—		—



❷Fighter	TatouC	[illegible]		胴体			
胴体	S	28	72	左手	S	PC	52
左腕	S	23	45	右手	S	PC	52
右腕	S	23	45	左肩			
脚	S	25	61	右肩		—	—



❸Gunner	TatouC	LV.5		胴体	—	—	—
胴体	S	28	72	左手	S	PC	52
左腕	S	23	45	右手	S	PC	52
右腕	S	23	45	左肩	FS	MI	30×2
脚	S	25	61	右肩	—	—	—



❹Attacker	A338S9b	[illegible]		胴体			
胴体	N	17	86	Head1	[illegible]	AC	8×9
					—	—	
—	—	—	—	—	—	—	
脚	N	11	56		—	—	—

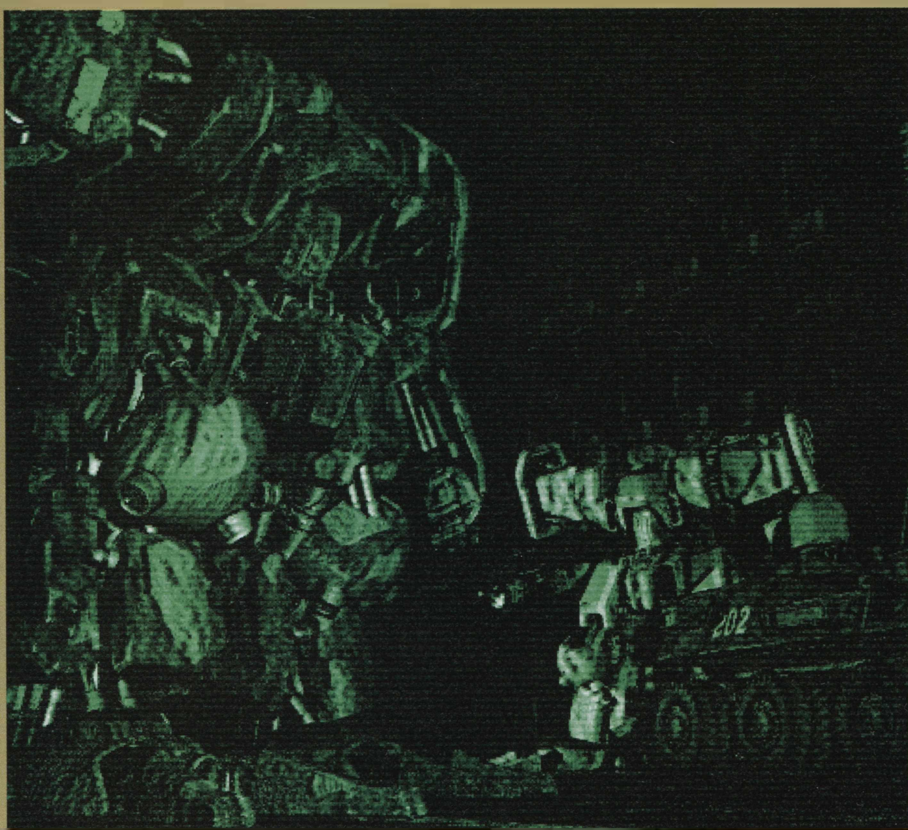


❺Attacker	AAH45c	LV.4		胴体			
胴体	P	8	125	C.Wepn	P	AC	8×9
左腕	—		—	Wing1	FS	RK	12×6
右腕	—	—	—	Wing2	FS	MI	30×2
脚	—			Wing3		—	—



❻Gunner	PVA-05a	LV.4		胴体	P	AC	8×9
胴体	P	7	122	Wing1	FS	RK	12×6
—	—	—	—	Wing2	—	—	—
—	—	—	—	Wing3	FS	RK	12×6
—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照



POST STORY





敵部隊を全滅させる、または要人を乗せたヘリかトラックが無事に市街から抜けて姿を消せば、救出作戦は成功。リーザたちも後退することになった。

このあと、救出部隊とリーザたちは、首都郊外の森に移って輸送機と合流することになる。要人たちがここで乗り換える輸送機に、リーザたちの部隊も収容する計画だったわけだ。

ここでトマスたちが話しかけてくる。会話の内容は、ミッションで彼らが果たした役割によって変わってくる。ある程度敵を倒している場合は、リーザが感謝を伝えるが、そうでない場合は、しゃしゃり出てきた割りには足手まといだったか、とトマスが恐縮することになる。あえてトマスたちを使わずに戦えば、こんなレアな会話シーンを見ることもできるのだ。

[illegible] 首都郊外の森 輸送機カーゴ

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
カーフィルM1	胴体	88	25	33	ノーマル	408
バジェM25	胴体	86	25	30	ノーマル	428
ウォーラスM2	胴体	97	21	34	耐貫通	437
トールドッグ1	胴体	81	28	40	耐火	490
カーフィルM1	腕	54	30	11	ノーマル	145
バジェM25	腕	53	20	10	ノーマル	152
ウォーラスM2	腕	59	17	11	耐貫通	155
トールドッグ1	腕	56	22	24	耐火	190
カーフィルM1	脚	74	23	23	ノーマル	203
バジェM25	脚	43	23	21	ノーマル	213
ウォーラスM2	脚	81	20	24	耐貫通	217
トールドッグ1	脚	76	25	26	耐火	243

●Weapon 武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
カリヨン	MG	16×5	75	14	貫通	114
ユーラ	RF	56	80	15	貫通	125
シンリブラ	SG	10×8	71	13	貫通	100
ホットリバー40	FR	20×4	73	14	炎熱	120
スキュアG	GR	33	68	15	炎熱+貫通	85
アードラー	MI	36×2	86	18	炎熱+衝撃	158
レーグルス	RK	10×6	65	17	炎熱+衝撃	137
ブラヴァー82	AM	57	85	18	炎熱+衝撃	161
スカイゴス2	AR	14×6	63	17	炎熱+衝撃	145

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BT T1A	6	0	3	100
AG 640A	12	24	0	207

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
クレイオー1	4	4	1	153
デリカート1	3	2	4	153

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 08

首都郊外の森

敵出現数	13
味方出撃可能	7
ボーナス	3000









PRE STORY

救出した人質たちが輸送機に収容されるまで、リーザたちは輸送機の周囲を警護することになる。早速リーザは、要人たちから情報を集めようとした。アロルデシュ首相の話によると、革命軍に捕らえられたアロルデシュ軍総司令官のグィアンダ将軍は、ヴェンに連れて行かれたらしい。一方、助けてもらったにも関わらず「救助が遅い」と文句を言う、OCU駐留大使の態度は非常に尊大で、見ていてハラが立つほどだ。

前ミッションで、リーザたち4人とトマスたち3人が合流した。OCU軍として任務を遂行しているリーザと、もともとはOCU軍だが、いまはバーグショミティの傭兵のトマスたち。この奇妙な取り合わせが今後どういうことを引き起こすのか、注目だ。

要人らの収容が済み次第、リーザたちのヴァンツァーも輸送機に乗り込んでその場を去る。トマスたちとはここで別れるはずだった。だが突然、追撃してきた革命軍部隊に急襲されてしまう。輸送機を逃すため、リーザたちは残って戦うことになった。またもトマスたちといっしょに、である。

1～8で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

初めて革命軍の多脚メカが出てきた。ステージボスともいえるこのメカは、かなりの戦闘力を持っている。うかつに近付くのは危険だ。プレーヤー側は増えたとはいってもユニット数は7。分散して戦うと、各個撃破される危険がある。少々時間がかかっても、敵をひとつひとつ確実に減らしていくことだ。まず、周りのヴァンツァー、ヘリから片付けよう。

最初に、全員でマップ中央の丘に上り、4機の敵ヴァンツァーを全滅させる。敵はすぐには殺到してこないので、これは余裕で倒せるだろう。次にうるさいヘリを始末しよう。このころから、敵が大挙して丘に上ってくる。しかし、ヴァンツァーさえ倒してしまっていれば、あとは多脚メカ以外はリペアマンやHPの低い車輌ばかり。恐れることはない。

多脚メカには、とにかくいちばんレベルの高いキャラクターのユニットで戦うこと。そして、第一撃を加えることを絶対条件と心得よう。パーツや武器のパラメータよりも、パイロットレベルがもっとも重要になる。レベルの差は、攻撃を回避できる可能性に深く関わってくるためだ。他のユニットは、リペアマンを先に倒すなど、フォローに回ること。多脚メカを2機も倒せば、勝負は見えたも同じ。

ENEMY DATA

❶Attacker	WalrusM2	LV.5		胴体			
胴体	P	21	97	左手	P	MG	16×5
左腕	P	17	59	右手	P	RF	10×8
右腕	P	17	59	左肩	—		
脚	P	20	81	右肩	P	SL	

❷Attacker	WalrusM2	LV.5		胴体			
胴体	P	21	97	左手	P	MG	16×5
左腕	P	17	59	右手	P	SG	10×8
右腕	P	17	59	左肩	—		—
脚	P	20	81	右肩	P	SL	

❸Fighter	VajieM25	[illegible]		胴体			
胴体	N	25	86	左手	S	RD	29
左腕	N	20	53	右手	S	PC	34
右腕	N	20	53	左肩	P	SL	
脚	N	23	73	右肩	P	SL	

❹Commander	OSV-08a	[illegible]		胴体			—
胴体	S	26	224	Head	SP	CA	40×3
左腕				C.Wepn	P	MG	13×6
右腕				S.Wepn			
脚	S	23	147				

❺Gunner	OSV-08a	LV.5		胴体			
胴体	S	26	224	Head	SP	CA	40×3
		—		C.Wepn	P	MG	13×6
—	—			S.Wepn			
脚	S	23	147	—			

❻Gunner	HSV300A	LV.5		胴体			
胴体	N	12	62	Head	FS	RK	10×6
					—	—	—
—	—	—					
脚	N	6	36		—	—	—

❼Repairman	SP10b	[illegible]		胴体	P	MG	13×6
胴体	P	14	50	左手	—		
左腕				右手			
右腕	—		—	左肩	N	SL	
脚	P	8	42	右肩	N	SL	

❽Gunner	AAH45n	Lv.5		胴体	—	—	
胴体	P	9	145	C.Wepn	P	AC	9×9
				Wing1	P	AC	9×9
				Wing2	FS	MI	35×2
	—	—	—	Wing3	—		—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

TACTICAL TIPS 4

セットアップ講座3 コンピュータのモードセッティングとスキル



ヴァンツァーに搭載されたコンピュータは、格闘、近距離、遠距離の各攻撃能力を補助するが、同じコンピュータでも、どの能力を厚く補助するかのバランスを代えることができる。それが各4〜5種類あるモードセッティングである。さらにモードのなかには、固有のスキルが備わっているものがある。通常の3つの能力の一部を削る代わりに、防御、回復、移動などでユニットを補助するもので、スキルを持ったモードを選べば必ず効果がある。何より、バトル、オーナー両スキルと違って、お金で買えるのが大きな特徴だろう。

POST STORY







ようやく革命軍を撃退した、と思ったのも束の間、今度はトマスがリーザたちに銃をつきつけてきた。トマスたちは、OCU軍が革命軍の情報を持っているかもしれないと考えてリーザたちを捕虜にしたのだ。

武装解除されるリーザたち。ここでお互いにやり合う場面がなかなかおもしろい。リーザが、同じOCU軍なのになぜ？　というと、トマスは、すでに自分たちはOCU兵という身分を捨てて、バーグショミティに金で雇われている身だ、という。サユリが愛国心がない、と非難すると、OCUは多国家の集合体なのだから、どこに愛国心を持てばいいのだ、とやり返す。この舌戦はトマスに一日の長があったようだ。リーザたちは、トマスらにドゥカンディのアジトへ連れて行かれることになる。

TACTICAL TIPS 5

セットアップ講座4
コンピュータのクロックアップとセッティング



コンピュータは、ショップやネットワークなどでお金を払ってクロックアップ(強化)することで、各種攻撃力や、スキルのレベルをアップできる。クロックアップは、コンピュータごとに最大5回まで。それ以上の能力を望むなら、より高性能のコンピュータを買ってまたクロックアップするしかない。ユニットの得意な攻撃能力をさらに高めるにせよ、苦手な部分を補うにせよ、コンピュータがチグハグでは実力を発揮できない。出撃前にはコンピュータをコマメに調整し、武器やパーツと合わせたトータルなセットアップを目指そう。

MISSION 08

ディアラバへの道

敵出現数	14
味方出撃可能数	7
ボーナス	3000

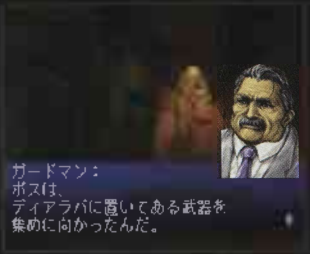


PRE STORY

　ドゥカンディのアジトへは、すでにコーディの案内でリーザたちは来たことがある。そして、今度はトマスたちに連れて来られたことになる。しかし、今度は捕虜として、である。

　しかし、アジトにサリバシュはいなかった。革命軍と本格的に戦うため、ディアラバに本部をかまえて移動したのだ。トマスたちは傍受を恐れて無線を切っていたため、連絡がつかなかったらしい。サリバシュからの伝言で、トマスもまたディアラバへ向かうことになった。こうなると宙に浮いてしまったのがリーザたちで、足手まといになると考えたトマスはリーザを開放しようとする。しかし逆に、リーザはトマスに同行すると言い出した。

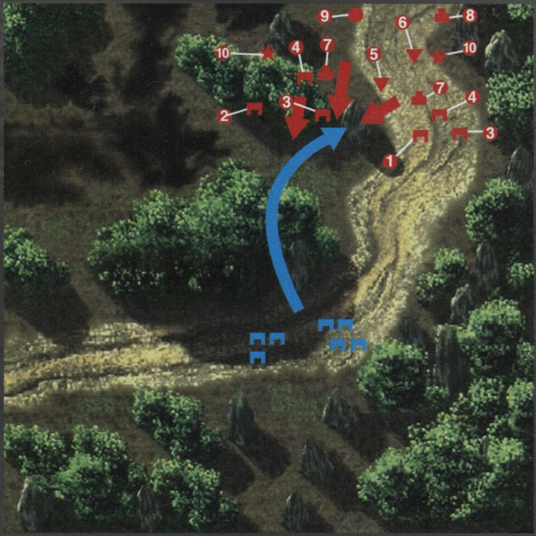
　リーザの思惑は、サリバシュと接触することだった。バーグショミティのボスといえば、アロルデシュ有数の大物と言っていい。OCUの持っている革命軍の情報と引き替えに、追っている装置の情報が引き出せるかもしれないと考えたのだ。こうしてまた、トマスとリーザのグループが共同して戦うことになった。







1 ～ 10 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

そろそろ中盤戦。敵もじょじょに手強くなってくる。だがこの辺りをどう戦うかで、今後のキャラクターの成長が大きく異なってくる。言い替えれば、終盤戦を少しでも楽に戦うためにも、経験値稼ぎをするべきミッションがしばらく続くわけである。

敵はマップ上方に横一面に並ぶように展開している。順当なのは、道路側からマップ右側の敵に向かって進むことだが、これでは敵のまったただ中に突っ込んでしまう。そこで、少々時間はかかるが、マップ中央の林に全ユニットを入れよう。敵も近寄ってはくるが、まずは左側の敵ユニットとだけの交戦になる。ここで敵の数をできるだけ減らしておこう。

その後、じょじょにマップ右側へ進んで行く。敵多脚メカ2機との戦いがヤマ場となるだろう。多脚メカのレベルは5と8。どちらも手強いが、味方パイロットのレベルが同じ程度に高ければ、攻撃はかなり回避できるだろう。レベルがまだ低いパイロットのユニットはヴァンツアーやリペアマンを倒して、攻撃をフォローすること。また、攻撃しなくてもいいが、多脚メカの周りに陣取ってスクエアを埋め、APを少しでも減らよう努める。なお、このミッションには航空兵器はいないため、対空装備は不要だ。

ENEMY DATA

❶ Attacker	WarlusM2		LV.5		胴体	—	—	—
	胴体	P	21	97	左手	P	MG	16×5
	左腕	P	17	59	右手	P	SG	10×8
	右腕	P	17	59	左肩	—	—	—
	脚	P	20	81	右肩	P	SL	

❷ Attacker	WarlusM2		LV.5		胴体	—	—	—
	胴体	P	21	97	左手	P	MG	16×5
	左腕	P	17	59	右手	P	RF	56
	右腕	P	17	59	左肩	—	—	—
	脚	P	20	81	右肩	P	SL	

❸ Fighter	VajieM25		LV.4		胴体	—	—	—
	胴体	N	25	86	左手	S	RD	29
	左腕	N	20	53	右手	S	PC	34
	右腕	N	20	53	左肩	P	SL	
	脚	N	23	73	右肩	P	SL	

❹ Gunner	Talldog1		LV.4		胴体	P	MG	13×6
	胴体	F	28	91	左手	FS	RK	14×6
	左腕	F	22	56	右手	FS	RK	14×6
	右腕	F	22	56	左肩	—	—	—
	脚	F	25	76	右肩	—	—	—

❺ Commander	OSV-08b		LV.8		胴体	—	—	—
	胴体	S	26	224	Head	SP	CA	40×3
	左腕	—	—	—	C.Wepn	—	—	—
	右腕	—	—	—	S.Wepn	FS	RK	14×6
	脚	S	23	147	—	—	—	—

❻ Attacker	OSV-08a		LV.5		胴体	—	—	—
	胴体	S	26	224	Head	SP	CA	40×3
	左腕	—	—	—	C.Wepn	P	MG	13×6
	右腕	—	—	—	S.Wepn	—	—	—
	脚	S	23	147	—	—	—	—

❼ Attacker	AM121M2		LV.5		胴体	—	—	—
	胴体	N	19	99	Head1	P	AC	9×9
	左腕	—	—	—	Head2	FS	MI	36×2
	右腕	—	—	—	—	—	—	—
	脚	N	12	65	—	—	—	—

❽ Gunner	OC300MA		LV.5		胴体	—	—	—
	胴体	N	6	55	Head1	P	MG	10×6
	左腕	—	—	—	Head2	N	RW	0
	右腕	—	—	—	Head3	N	RW	0
	脚	N	5	39	—	—	—	—

❾ Driver	PM102A1		LV.3		胴体	—	—	—
	胴体	N	15	86	—	—	—	—
	左腕	—	—	—	—	—	—	—
	右腕	—	—	—	—	—	—	—
	脚	N	8	48	—	—	—	—

❿ Repairman	SP10b		LV.3		胴体	P	MG	13×6
	胴体	P	14	50	左手	—	—	—
	左腕	—	—	—	右手	—	—	—
	右腕	—	—	—	左肩	N	SL	
	脚	P	8	42	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照







POST STORY

すべての敵を撃破したときには、リーザとトマスのグループはかなり離れてしまっていた。トマスたちは林のなかに隠れていたが、リーザたちはまだ道路上にいた。これが大きく命運を分けることになる。

突然、革命軍のPVA05aVTOL機が現われると、リーザたちは簡単に見つかってしまった。このあたりは、実戦のノウハウに長けたトマスたち陸防軍組と、ヴァンツァーの操縦はうまくても、実戦経験の少ないリーザたち情報部員の違いだろう。

もはや抵抗することもできずに、リーザたちは今度は革命軍の捕虜にされてしまう。トマスたちは、助けることもできずに、それをただ見ているだけだった。このあとしばらく、リーザたちはストーリーから姿を消すことになる。

SHOP LIST　ドゥカンディの街 サリバシュアジト

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
カーフィルM1	胴体	88	25	33	ノーマル	408
バジェM25		86	25	30	ノーマル	428
ウォーラスM2		67	21	34	耐貫通	437
トールドッグ1		91	28	40	耐火	490
カーフィルM1	腕	54	20	11	ノーマル	145
バジェM25		[illegible]	20	10	ノーマル	152
ウォーラスM2		69	17	11	耐貫通	155
トールドッグ1		68	22	24	耐火	190
カーフィルM1	脚	74	23	23	ノーマル	203
バジェM25		43	23	21	ノーマル	213
ウォーラスM2		61	20	24	耐貫通	217
トールドッグ1		76	25	26	耐火	243

●Weapon　武器

名前	種類	威力	命中率	重量	攻撃属性	価格
カリヨン	MG	16×5	76	14	貫通	114
ホットリバー40	FR	20×4	73	14	炎熱	120
グマス92mm	CA	26×3	66	17	衝撃＋貫通	124
ジュヴェ	BZ	62	61	16	炎熱＋衝撃	111
ボーンバスター	NK	+25	40	12	衝撃	67
バウンド	RD	+29	48	15	衝撃	91
アードラー	MI	36×2	69	18	炎熱＋衝撃	158
レーグルス	RK	10×8	65	17	炎熱＋衝撃	137

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BT-T1A	6	0	3	100
AG-640A	12	24	0	207

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
クレイオー1	4	4	1	153
デリカート1	3	2	4	153

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

MISSION 13

ディアラバへの道

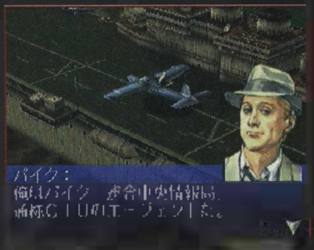
敵出現数	12
味方出撃可能数	4
ボーナス	3000



PRE STORY







ストーリーはアッシュたちに戻る。

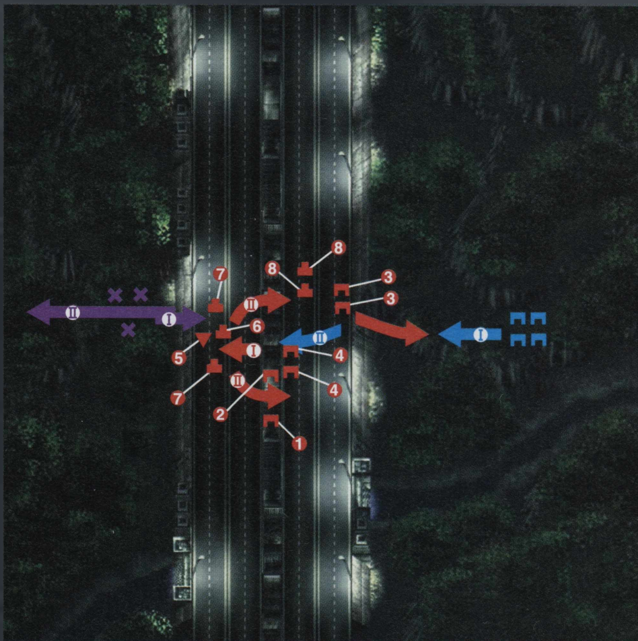
6月16日午後5時30分。じつはまだ彼らは制海艦モントのなかにいた。モントはOCU軍が救出してくる捕虜たちを待って、アロルデシュ近海に投錨したままだったのだ。エイミアは苛立つが、アッシュとジョイスはなんとなく沈んでいる。

モントに新たに捕虜が救出されて到着する。そのなかにはリミアン駐留基地の兵士もいた。アッシュは兵士から、グリフがまだ生きていること、救出されたが、アッシュを捜すためにアロルデシュに残ったことを知る。アッシュ、ジョイスはグリフを探すため、アロルデシュに戻ることを決心した。

ここで新たな男が絡んでくる。CIUの情報員パイクだ。正体不明のコンテナを追うパイクは、アッシュたちがアロルデシュに向かうと知って同行を申し出る。嫌がるエイミアに輸送機を操縦させ、4人は再びアロルデシュへ飛んだ。

その後彼らは、OCU軍の捕虜救出作戦本部に寄り、グリフがリーザたちと行動を共にしていることを知る。情報集めと協力を求めて、サリバシュに会うためドゥカンディのアジトを尋ねたアッシュたちは、彼がディアラバにいると聞いて、さらに向かうことにした。

1 ～ 8 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



I II I II I II は動きの順番を示している

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（ 味方の増援） 敵の動き（ 敵の増援） NPCの動き

TACTICS

味方4機に対して敵は3倍の12機。どう考えても勝ち目はないところだ。だが冒頭、ミッション6で捕虜収容所を襲った謎のヘリ部隊が、またも現われる。これで、ヴェンの多脚メカを含む敵の半数が道路の左半分に釘付けになった。そのあいだに、プレーヤーは道路の右半分に残った敵のヴァンツァー、装甲車などを片付けてしまおう。味方パイロットのレベルはせいぜい4～5。パイクがレベル8とはいえ、アッシュたちはおそらくそれ以下で、苦戦は必至だ。ショップで必ずアイテムが2個以上入るバックパックを買い、リペアやリバースを入れておくこと。草地や段差もあるが、戦うのは主に道路上。その意味では移動力が問題になることはない。ただし、敵の装甲車は足が速い。しかも、最大5スクエアという長い射程の遠距離兵器を持っている。近寄るとすぐに逃げられるから、これを追うためには1ターンに4スクエアは歩ける移動力が必要だ。この辺りも考慮してセットアップを行なうといいだろう。道路の左半分の敵はすぐには近寄ってこない。右半分の敵を倒したら、ヴェンだけを攻撃するようにしよう。ヴェンを倒せばこのミッションはクリアー。経験値を稼ぐなら、下方へ逃げる敵を追撃しよう。

ENEMY DATA

❶ Attacker	WarlusM2	LV 5		胴体			
胴体	P	21	97	左手	P	MG	16×5
左腕	P	17	59	右手	P	RF	56
右腕	P	17	59	左肩			
脚	P	20	81	右肩	P	SL	

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

❻ Captain	[illegible]	[illegible]		[illegible]			
胴体	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
左腕				[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
右腕							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				

[illegible]	[illegible]	[illegible]		胴体			
胴体	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
左腕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	右手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
右腕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
脚	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

❽ Attacker	[illegible]	[illegible]		胴体			
胴体	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
左腕				[illegible]	[illegible]	[illegible]	36×2
右腕							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				

[illegible]	[illegible]	[illegible]		胴体			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	左手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
左腕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	右手	[illegible]	[illegible]	[illegible]
右腕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	左肩			
脚	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			

[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]							
[illegible]							
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]				

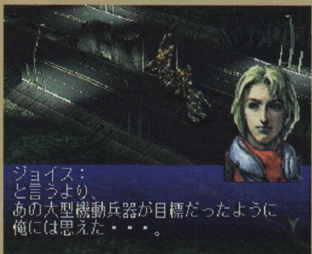
新たな仲間はスパイ？



制海艦モントに乗り込んでいたスーツにソフト帽の男。この男こそ、CIUの情報員パイクだ。CIU、というと現実のCIAを連想させるネーミングだが、ゲームの世界ではスパイ組織というよりはOCUの行政を監視する検察庁のような役割を果たしているらしい。OCUの権力者にとっても、CIUは恐ろしい存在のようだ。このパイク、コロニアル風に着崩したいでたちとはいえ一応スーツ姿。年齢は意外なほどに若く、アッシュたちと同世代といってもいいほどだが、やはりプレーヤーキャラクターのなかではなんとなく違和感を感じる外見だ。中身も期待を裏切らず、ひょうひょうとした性格。しかしやるときはやる、といった感じか。初登場時の総合レベルは8と高いが、格闘、近距離のレベルはやや低めなのでなかなか強くなりにくいのではないだろうか。遠距離武器を持たせて、バックアップ用キャラクターとして育てていきたいところだ。

POST STORY





アッシュたちが出くわした革命軍の部隊は、ディアラバの街を攻撃するつもりだったようだ。正確にはディアラバのバーグショミティの本部を攻撃するつもりだったのだろう。革命軍をなんとか撃退したアッシュたちは、偶然ではあるが、ディアラバの危機を救ったことになる。

エイミアは文句を言いながらも戦っている。アッシュとジョイスは制海艦モントにいたときよりもむしろ生き生きとしているようだ。アッシュは逃げるように祖国から出てきてしまったこと、ジョイスはサリバシュの娘、リラのことが気にかかっていたらしい。それぞれ思惑は異なる一行だった。しかし、新たにバイクが仲間に加わったことをきっかけに、これ以降謎のコンテナに積み込まれたシステムは、アッシュたちをも巻き込んでいくことになる。

[illegible] DCU捕虜救出作戦司令部 整備ブース

●Parts パーツ

名前	種類	HP	[illegible]	重量	装甲属性	価格
カーフィルM1	胴体	88	25	33	ノーマル	408
バジェM25	胴体	86	25	30	ノーマル	428
ウォーラスM2	胴体	97	21	34	[illegible]	437
トールドッグ1	胴体	91	[illegible]	[illegible]	耐火	490
カーフィルM1	腕	54	20	11	ノーマル	145
バジェM25	腕	53	20	10	ノーマル	162
ウォーラスM2	腕	59	17	11	耐貫通	155
トールドッグ1	腕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	耐火	190
カーフィルM1	脚	74	[illegible]	23	ノーマル	203
バジェM25	脚	43	[illegible]	21	ノーマル	213
ウォーラスM2	脚	81	[illegible]	24	耐貫通	217
トールドッグ1	脚	76	[illegible]	26	耐火	243

●Weapon 武器

名前	種類	ダメージ	命中率	重量	攻撃属性	価格
カリヨン	MG	16×5	75	14	貫通	114
ユーラ	RF	56	80	15	貫通	125
ホットリバー40	FR	20×4	73	14	炎熱	120
ボーンバスター	NK	+25	+5	12	[illegible]	67
スキュアG	GR	33	68	15	炎熱+貫通	85
アードラー	MI	36×2	86	18	炎熱+衝撃	158
レーグルス	RK	10×8	65	17	炎熱+衝撃	137
ブラウァーS2	AM	57	85	18	炎熱+衝撃	161
スカイゴス2	AR	14×6	63	17	炎熱+衝撃	145
198式増加装甲	SL		—	6	耐貫通	63

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BT-T1A	6	0	3	100
AG-640A	12	24	0	207

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
クレイオー1	4	4	1	153
デリカート1	3	2	4	153

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

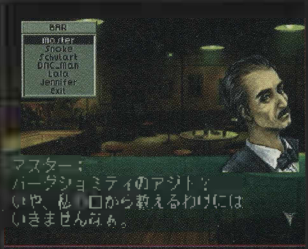
※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 11

ディアラバの港

敵出現数	23
味方出撃可能数	7
ボーナス	5000









PRE STORY

6月17日午前0時。

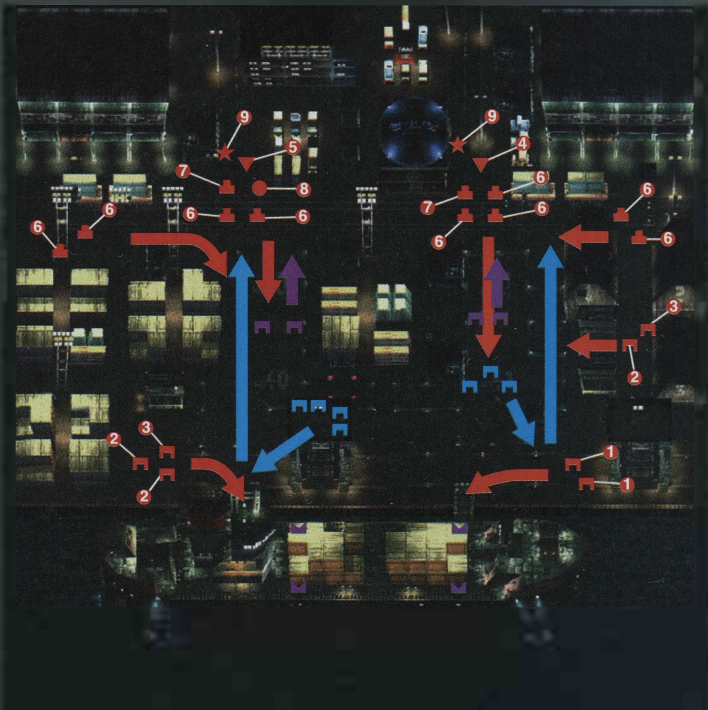
ディアラバの街についたアッシュたち。しかしどこにバーグショミティのアジトがあるのかわからない。さっそく酒場で聞込みを開始することに。ここで親切っぽいララから聞いたのは、闘技場に行けば何かわかるかもしれないということ。闘技場は武器を密輸しているバーグショミティなしでは成り立たないからだ。

闘技場ではロイドの噂を聞くことができる。バーグショミティから買ったパーツでヴァンツァーをパワーアップしているというファイターだ。しかも女好きなので、対戦相手が女性なら必ず声を掛けてくるらしい。それならエイミアの出番、ということになる。

エイミアでソロ対戦すると、エントリーされている名前には確かにロイドがいる。プレーヤーのエイミアがどのレベルであれ、おそらく勝てることは間違いない。

その後、ロイドの"案内"で無事にバーグショミティのアジトについたアッシュたち。ディアラバへ革命軍が向かっていることを知らせると、サリバシュはさっそく戦闘準備を始める。トマスたちとも合流し、革命軍を迎え撃つことになった。

1～9で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照

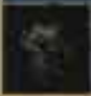


ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

サリバシュの貨物船を守ることがこのミッションの目的である。具体的には、貨物船に装備されている4つの砲台（銃座）を守らなければならない。3つまでは破壊されてもいいが、4つすべてやられるとゲームオーバーだ。プレーヤーユニットは、マップ右側に3機、左側に4機に分けられる。どちらにも、近くに敵ヴァンツァーがいる。船に乗り込まれては面倒なことになるから、極力桟橋の前で捕捉して破壊しなくてはならない。右側は敵も2機と少ないし、桟橋にも近いが、左側は追いつくまえに敵が船に乗り込んでしまう危険がある。移動力の数値を見ながら、余裕をもったセットアップをしよう。また、右側の敵は耐炎熱装甲。左側の敵は耐貫通装甲だ。敵に合わせて武器を選び、マップ上に配置しよう。プレーヤーが手前のヴァンツァーを相手にしているころ、NPCがマップ上方の敵と戦ってくれているはずだ。が、10ターンくらいまでには破壊され、車輌と多脚メカが迫ってくる。そのころには、プレーヤー側も最初のヴァンツァーを始末して立ち向かえるはず。多脚メカはレベル8と9。9のほうにヴェンが乗っている。車輌を片付けてから攻撃しよう。ヴェンを倒すと敵は逃走するので、追撃しなければならない。

ENEMY DATA



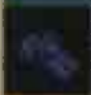
❶ Attacker	FrostM40		LV5	胴体		—	
胴体	F	30	103	左手	P	MG	15×6
左腕	F	24	64	右手	P	AF	64
右腕	F	24	64	左肩			
脚	F	26	88	右肩	N	SL	—



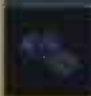
❷ Fighter	Calm420V		LV5	胴体			—
胴体	P	23	110	左手	S	NK	29
左腕	P	19	68	右手	S	NK	29
右腕	P	19	68	左肩	N	SL	
脚	P	20	94	右肩	N	SL	



❸ Fighter	Calm420V		LV.5	胴体			
胴体	P	23	110	左手	S	RD	33
左腕	P	19	68	右手	S	PC	38
右腕	P	19	68	左肩	N	SL	
脚	P	20	94	右肩	N	SL	



❹ Ven	OSV 08b		LV.9	胴体			
胴体	P	34	255	脚			
				Head1	SP	CA	46×3
				Head3	FS	RK	16×6
Head	N	28	168				



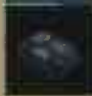
❺ Commander	OSV-08b		LV8	胴体			
胴体	N	34	255	脚			
				Head1	SP	CA	46×3
				Head3	FS	RK	16×6
Head	N	28	168				



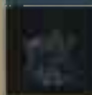
❻ Attacker	BT94MII			胴体			
胴体	N	28	122	Head1	SP	CA	30×3
				Head4	P	MG	13×6
脚	N	22	87				



❼ Gunner	RSV300A		LV5	胴体			
胴体	N	12	62	Head1	FS	RK	10×6
脚	N	6	36				



❽ Driver	PM102A5		LV.3	胴体			
胴体	N	[illegible]	98	Head1	P	MG	15×6
左腕					—	—	—
右腕							
脚	N	[illegible]	55				

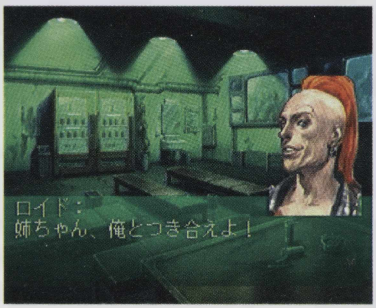


❾ Repairman	SP10b-F		LV.3	胴体	F	FR	23×4
胴体	P	15	57	左手			
左腕				右手	—		
右腕				左肩	N	SL	
脚	P	9	48	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照

あの「フロントミッション」のロイドが登場？

スーパーファミコン版の前作「フロントミッション」はプレーしただろうか。あのゲームで堂々シブイ主人公を務めていたロイド・クライブ。じゃあ、ディアラバの闘技場にいたモヒカン男があのロイドなの？　13年間のあいだにずいぶん変わったような……。しかしどうやらこれはカタリ。自分で言っているだけの偽物だったようだ。その証拠にロイドのレベルは1。ファイトしたところで1、2発でケリがついてしまうに違いない。闘技場でロイドの噂を聞いたときには、もしや、と思ったプレーヤーも多いだろう。これは開発スタッフの一種のお遊びのようなもの。よくよく見れば、偽ロイドもなかなか愛すべきキャラクターだ。







POST STORY

乗機を破壊されるとヴェンは脱出した。アッシュたちはあとを追おうとするが、すぐに闇にまぎれて見失ってしまう。アッシュたちは無事船に乗ることができ、サリバシュの貨物船はディアラバの港を出航。海路ボーネアの街へ向かうことになる。

ヴェンの革命軍はなぜ執拗にバーグショミティを狙うのか。バーグショミティがアロルデシュ国内最大の企業であり、武力を使ってまでも革命軍に対抗している点がある。また、ヴェンが追っているシステムと関係があるのかもしれない。少なくともヴェンがそう考えている可能性はあるだろう。

ヴェンに対するサリバシュの感情も普通ではないところがある。まだまだ隠された事情がありそうだ。

SHOP LIST　ディアラバの街 サリバシュアジト

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ギザ4G	胴体	100	27	38	ノーマル	553
99式甲　月弓	胴体	98	26	34	ノーマル	581
フロストM40	胴体	103	30	42	耐火	603
ギャランフ	胴体	95	34	43	耐衝撃	675
ギザ4G	腕	62	22	13	ノーマル	201
99式甲　月弓	腕	61	22	30	ノーマル	253
フロストM40	腕	64	24	14	耐火	219
ギャランフ	腕	59	28	29	耐衝撃	268
ギザ4G	脚	85	24	26	ノーマル	278
99式甲　月弓	脚	83	24	23	ノーマル	277
フロストM40	脚	88	26	29	耐火	303
ギャランフ	脚	81	30	28	耐衝撃	340

●Weapon　武器

名前	種類	威力/装弾	命中率	重量	攻撃属性	価格
バルバリ	MG	15×6	74	15	貫通	152
ウィニー	RF	64	81	17	貫通	168
ビュジェ	SG	11×8	72	14	貫通	142
ウォーマーF1	FR	23×4	72	16	炎熱	161
ホットニードル	NK	+29	+5	14	衝撃	90
マッドアイアン	RD	+33	+7	16	衝撃	124
VS04	SL			8	ノーマル	93

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BT-T4A	8	0	4	149
AG-1000B	13	27	0	292

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
エセル1	5	5	2	240
ホーマン1	4	3	5	240

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 12

サリバシュの貨物船

敵出現数	8
味方出撃可能数	4
ボーナス	5000



PRE STORY

ボーネアへ続く川をゆっくりと進むサリバシュの貨物船。甲板ではジョイスとリラが話している。この会話で、リラとヴェン、それにサリバシュ3人の関係が語られる。

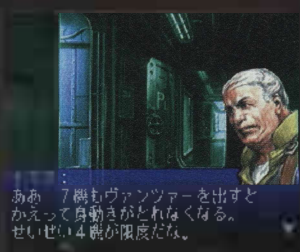
ヴェンとリラはもともと幼馴染みだった。ヴェンの父親がサリバシュの親友だったのだ。まだ貧しかったころのサリバシュは、ヴェンの父親とよくアロルデシュの将来について語り合ったという。そしてヴェンの父が事故で亡くなると、サリバシュはまだ子供だったヴェンを引き取った。リラとヴェンは兄妹のようにいっしょに育てられたのだ。

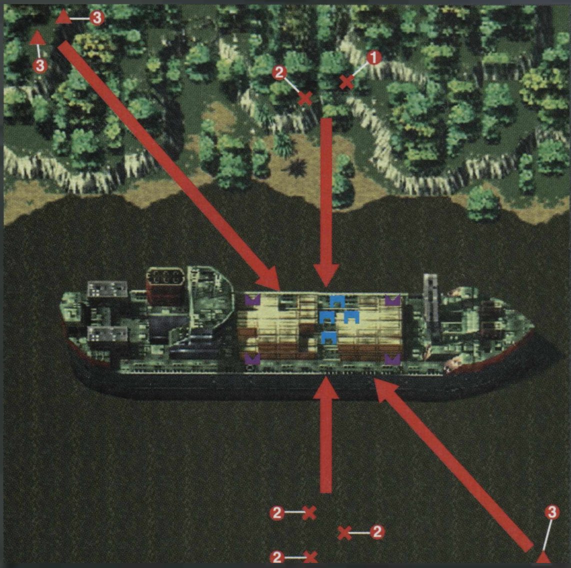
サリバシュはヴェンに、リラに対してと同じように愛情を注いだが、ふたりの考えはヴェンが成長するとともに異なっていった。性急にOCUからの独立を急ごうとするヴェンは、サリバシュからどんどん離れていったらしい。

ふたりの会話を中断するように、革命軍部隊が攻撃してくる。甲板上で迎え撃つバーグショミティの部隊。川のなかで迎撃戦が始まった。









ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

狭い甲板上での戦いである。出撃機数は4と限定されてしまう。敵はヘリが5機にVTOLが3機。当然対空武器を基本に装備を固めよう。対空ミサイル、対空ロケットは絶対に装備すること。そして接近してきた敵に対して、マシンガンでとどめを刺す。このミッションには、とくに遠距離攻撃のレベルの高いキャラクターを優先して出撃させよう。コンピュータも遠距離戦向きにモードセッティングする。だが最後はやはり近距離での撃ち合いになりがち。それだけに、4機すべてが遠距離攻撃重視ではあとが苦しくなりそうだ。ミッション11同様、甲板上の砲台が4つともやられてしまうとゲームオーバー。しかし、わずか4機しかいない味方が、砲台にずっと張り付いているワケにはいかない。敵の出方を見ながら、どこからの攻撃にも対応できるよう、味方はニュートラルな位置に配置しておこう。まずはヘリ、しばらくしてから、VTOLが飛来する。両方とも、1ターンにヴァンツァーの倍の8スクエアの移動力を持っている。振り回されると危険だ。また、敵は全機長い射程の遠距離兵器を持っている。しかし2、3ターン目には必ず接近してくるので、それを逃さず、確実に撃ち落としていくこと。

ENEMY DATA



❶Commander	ACH96	LV.11		胴体			
胴体	P	10	165	C.Wepn	P	AC	11×9
				Wing1	FS	RK	16×6
				Wing2	FS	RK	16×6

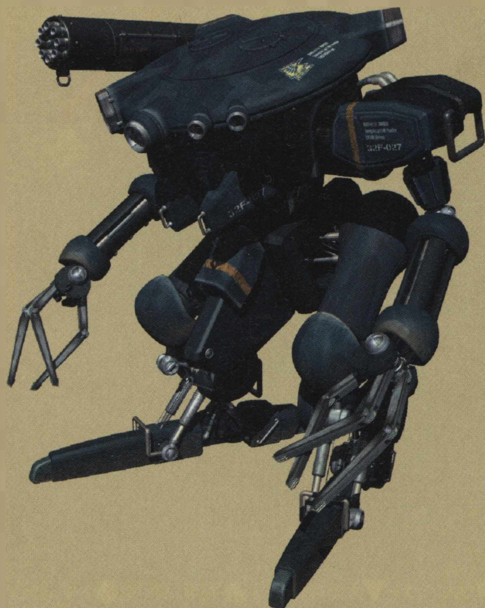


❷Attacker	ACH96	LV.9		胴体			
胴体	P	10	165	C.Wepn		AC	11×9
				Wing1	FS	RK	16×6
				Wing2	FS	RK	16×6
				Wing3		—	



❸Gunner	IVA-13A	LV.9		胴体	P	AC	11×9
胴体	P	8	160	Wing2	FS	RK	16×6
—	—	—	—	Wing3	FS	RK	16×6
—	—	—	—	Wing4	FS	RK	16×6
—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照



TACTICAL TIPS 6 セットアップ講座5　パーツの選択



パーツ選択で気を付けたいのは、エンジン出力と総重量のバランスである。武器やアイテムを持ちすぎると、移動力や機動力が下がってしまうのだ。また、お金が少ない序盤は、出撃費であるランニングコストも気にしておいたほうがよいだろう。ところで、アイテムのなかには、手の形をした腕パーツでないと使えないものもある。内蔵武器を装備していたり、格闘戦用に拳になっている腕パーツは、回復系のアイテムを持てないため、それを味方に渡すこともできないのだ。ただし、バックパックから発射するものはその限りではない。

POST STORY





ボーネアの街についたアッシュたち。ここにもバーグショミティのアジトがある。サリバシュは、革命軍の司令部になっている捕虜収容所を攻撃する覚悟をとうとう決めたようだ。戦力的には当然革命軍のほうが上であり、時間が経てば彼らの戦力はより強化され、バーグショミティ側は不利になる。情報では、いま司令部にいるのはヴェンの近衛部隊のみ。バーグショミティの部隊だけでも勝算はあるという判断だ。

サリバシュはこの攻撃のために、自分の護衛部隊のほかに、闘技場から金で雇ったチームを参加させるという。これが気に入らなければ、アッシュたちで闘技場へ行き、チームファイトに勝って別チームをスカウトしてくることもできる。次のミッションのことを考えると、自分たちでスカウトをしたほうが得策だろう。

サリバシュ貨物船内倉庫

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ギザ4G	胴体	100	27	38	ノーマル	553
99式甲　月弓	胴体	98	26	34	ノーマル	581
フロストM40	胴体	103	30	42	耐火	603
ギャランフ	胴体	95	34	43	耐衝撃	675
ギザ4G	腕	62	22	13	ノーマル	201
99式甲　月弓	腕	61	22	30	ノーマル	253
フロストM40	腕	64	24	14	耐火	219
ギャランフ	腕	59	28	29	耐衝撃	268
ギザ4G	脚	85	24	26	ノーマル	278
99式甲　月弓	脚	83	24	23	ノーマル	277
フロストM40	脚	88	26	29	耐火	303
ギャランフ	脚	81	30	28	耐衝撃	340

●Weapon　武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
バルバリ	MG	15×6	74	15	貫通	152
ウォーマーF1	FR	23×4	72	16	炎熱	161
ケアート	BZ	71	62	18	炎熱+衝撃	151
レイルホーン	GR	37	70	17	炎熱+貫通	115
ゴルディアス	MI	70	82	21	炎熱+衝撃	212
[illegible]ナイフ	RK	16×6	68	20	炎熱+衝撃	190
サウォリ	CA	30×3	67	19	衝撃+貫通	165
ラバースM3	AM	65	86	20	炎熱+衝撃	219
スカイマイナA	AR	16×6	67	19	炎熱+衝撃	190
VS04-N	SL			8	ノーマル	93

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BT-T4A	8	0	4	149
AG-1000B	13	27	0	292

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
エセル1	5	5	2	240
ホーマン1	4	3	5	240

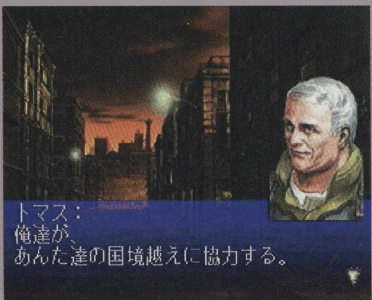
●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

INTER MISSION





サリバシュの助言どおり、ボーネアの街の闘技場でのバトルに勝てば、ミッション13でともに戦うチームをスカウトすることができる。スカウトの成功をサリバシュに報告したあとアジトの地下倉庫へ行くと、ショップのオヤジが話しかけてくる。なんでも武器を売ってくれ、と知らないヤツらが押しかけてきたらしい。

このあと街の酒場へ行くと、難民たちが話し合っている。その内容から、どうやら強引に武器を買っていったのは彼らで、国境越えを狙っているということがわかる。そこへジョイスが口を挟み、リーダーと話し合う、というより怒鳴り合うことになる。酒場の外で殴り合いか、と思われるところだが、ここから急転直下、トマスの発案で彼らの国境越えを手伝うことになるのだ。

ENEMY DATA



❶ Attacker	Gust 505A		Lv.8	胴体	—	—	—
胴体	N	28	111	左手	P	MG	17×6
左腕	N	23	69	右手	P	MG	17×6
右腕	N	23	69	左肩	S	SL	
脚	N	25	94	右肩	S	SL	



❷ Fighter	Gust 505A		Lv.8	胴体	—	—	—
胴体	N	28	111	左手	P	MG	17×6
左腕	N	23	69	右手	P	MG	17×6
右腕	N	23	69	左肩	S	SL	
脚	N	25	94	右肩	S	[illegible]	



❸ Gunner	IgelEins		Lv.8	胴体	—	—	—
胴体	P	25	124	左手	P	SG	13×8
左腕	P	20	77	右手	P	SG	13×8
右腕	P	20	77	左肩	FS	MI	46×2
脚	P	22	106	右肩	—	—	—



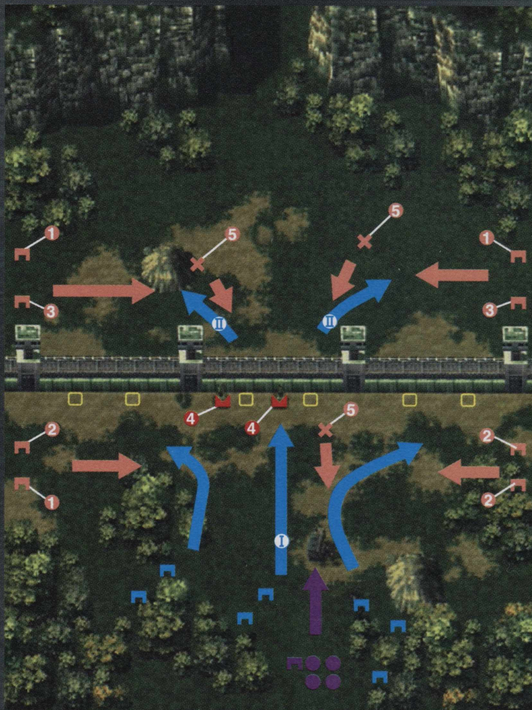
❹ Gunner	40mmRR		Lv.8	Head1	FS	RK	20×6
胴体	N	32	159	Head2	—	—	—
左腕	—	—	—	Head3	—	—	—
右腕	—	—	—	Head4	—	—	—
脚	—	—	—	Head5	—	—	—



❺ Gunner	AAH45a		Lv.8	胴体	—		
胴体	[illegible]	7	107	C Wepn	[illegible]	AC	7×9
左腕		—		Wing1	[illegible]	RK	10×6
右腕	—			Wing2	FS	RK	10×6
脚		—		Wing3			—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

❶～❺で表示した敵ユニットの詳細は前ページENEMY DATAを参照



Ⅰ Ⅱ は動きの順番を示している

□ は爆弾設置位置

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（ 味方の増援） 敵の動き（ 敵の増援） NPCの動き

TACTICS

最初に難民リーダーが作戦を説明する。マップ中央を横切っている国境線の塀までたどり着いて爆弾を仕掛け、そこからトラックで脱出するという。このミッションで大切なのはあくまでNPCの4台のトラック。これが全滅してしまったらゲームオーバーだ。なお、敵の装甲属性は、耐貫通とノーマルばかり。貫通系の武器は持たないほうがいいだろう。

マップ上には、最初は固定砲台ふたつしか見えないが、当然そんなことはなく、プレーヤーユニットが動き出すと敵の援軍がどんどん到着する。まず、ヘリ3機にヴァンツァー4機が現れる。ヘリのうち2機は塀の向こうにいて、これを越えない限り撃ってはこない。まず塀の手前側の敵を完全に片付けよう。そのなかでも、ヘリはトラックをまっすぐ狙ってくるから、早めに始末したい。

ちなみに、爆弾を仕掛ける役を買って出たジョイスがやられても、ゲームオーバーである。リーダーが最初に説明した設置場所のいずれかにジョイスが移動すると、爆弾を仕掛けたことになり、1ターン後に爆発が起きる。国境線を突破すると、さらに敵ヴァンツァー4機が増援に現れるため、味方ユニットでトラックを守りながら、上方へと移動しよう。

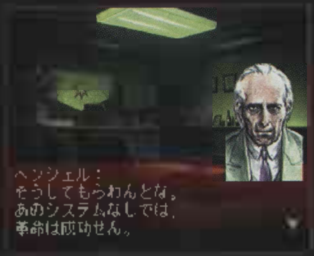
MISSION 13

捕虜収容所

敵出現数	23
味方出撃可能数	7
ボーナス	8000









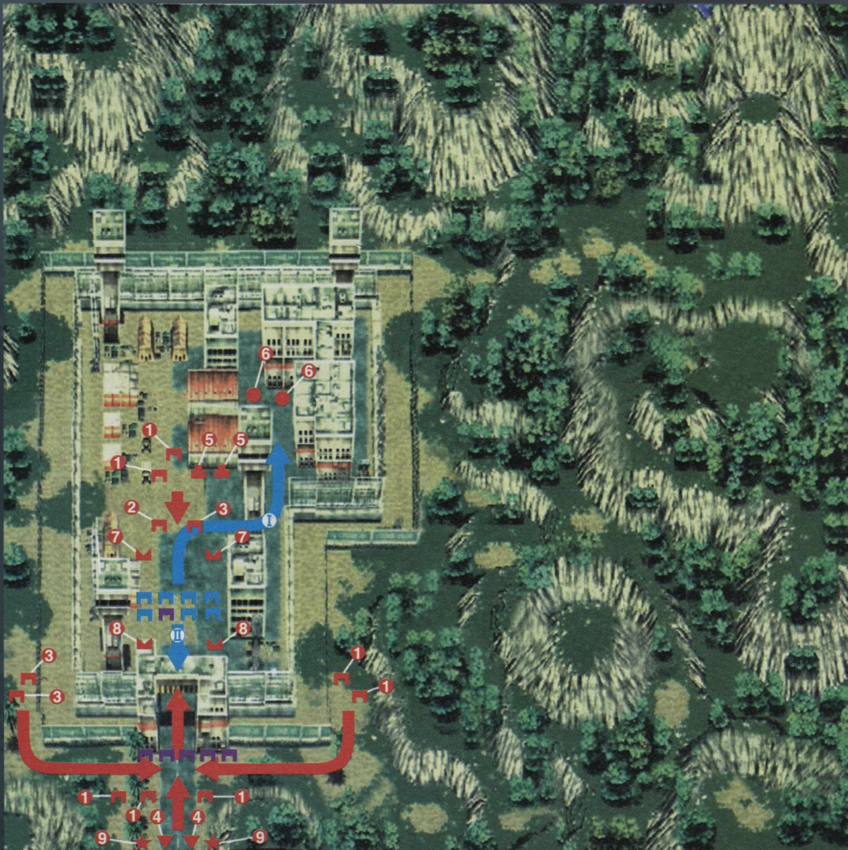
PRE STORY

革命軍の司令部である捕虜収容所では、ヴェンがリーザに尋問をしていた。質問はすべて謎のコンテナに入っていた誘導システムのこと。どうやらストーリーの核心は、完全にこの一点に絞られてきたといえそうだ。

ヴェンは装置の存在意義は否定しながらも、それがアロルデシュの独立に役立つ、という。これがどういう意味なのか、この時点ではまだ明かされない。一方、司令部の所長室には初登場となる人物がふたりいる。アロルデシュ軍総司令官ヴィアンダ将軍と、革命軍のスポンサーを名のる男ヘンシェルである。しかしヴィアンダ将軍は革命軍に監禁されているはず。また、ここで初めて、謎の組織、インターゲーンの存在が明らかになる。OCUと革命軍が、どちらも探している誘導システムに関する最大の謀略が、少しだが見えてきたようだ。

この収容所は、ミッション6でリーザたちが突入して捕虜を助けたところだ。今度はリーザが捕虜になっている。サリバシュはヴェンと対決するため、自らヴァンツァーに乗って収容所に突入するが、待ち伏せをくらって逆に撃破されてしまった。ヴェンは最初から、アッシュたちバーグショミティの部隊を、罠にはめるつもりだったのだ。

1 ～ 9 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



Ⅰ Ⅱ は動きの順番を示している

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

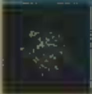
プレーヤーの部隊は収容所内に取り残された形になっている。だが実際には、入口のところをNPCの傭兵部隊が塞いで戦いやすくしてくれていると思ったほうがいい。収容所内の敵戦力を叩くのはそう難しくない。収容所内の敵をす早く倒して、外の敵との戦いに備えよう。NPCの傭兵部隊は、アッシュたちが闘技場でスカウトしたチームなら、多少は期待できるが、サリバシュが金で雇ったチームではレベルが低く、敵の弾を減らすくらいの働きしかしてくれない。NPCのリラのヴァンツァーも、戦闘にはあまり積極的に関わってこないと見たほうがいいだろう。あくまで7機で戦うつもりでいること。

まずは目の前の固定砲台を迅速に処理する。1基に2機くらいずつでかかってもいいだろう。残しておくと、いつまでも遠距離攻撃をくらってHPを削り取られることになる。その後は、全機で収容所内の敵を片付ける。残りは実質ヴァンツァー4機だけ。4、5ターンで十分だろう。このころ、入口のNPCが全滅して、敵がなだれ込んでくる。これを、入口の狭い部分を利用して、こちらに有利に迎え撃つ。敵を門のところから1歩引き込み、2方向から取り囲むようにして攻撃できればベストだ。

ENEMY DATA



❶ Attacker	Gust505A	LV.8		胴体	—	—	—
胴体	N	28	111	左手	P	MG	17×6
左腕	N	23	69	右手	P	MG	17×6
右腕	N	23	69	左肩	S	SL	
脚	N	25	94	右肩	S	SL	



❷ Gunner	IgelEins	LV.9		胴体			
胴体	P	25	124	左手	P	SG	13×8
左腕	P	20	77	右手	P	SG	13×8
右腕	P	20	77	左肩	FS	RK	18×6
脚	P	22	106	右肩			



❸ Gunner	IgelEins	LV.9		胴体	—	—	—
胴体	P	25	124	左手	P	SG	13×8
左腕	P	20	77	右手	P	SG	13×8
右腕	P	20	77	左肩	FS	MI	46×2
脚	P	22	106	右肩	—	—	—



❹ Commander	OSV-08e	LV.11		胴体	—	—	—
胴体	N	37	288	Head1	SP	CA	52×3
Head4	N	30	189	Head3	P	AC	12×9
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❺ Gunner	OC300MB	LV.9		胴体	—	—	—
胴体	N	5	46	Head1	N	RW	0
脚	N	5	32	Head2	N	RW	0
—	—	—	—	Head4	N	RW	0
—	—	—	—	—	—	—	—



❻ Driver	TC400	LV.4		胴体	—	—	—
胴体	N	7	68	—	—	—	—
脚	N	6	42	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❼ Gunner	40mmRR	LV.9		胴体	—	—	—
胴体	N	32	159	Head1	FS	RK	20×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

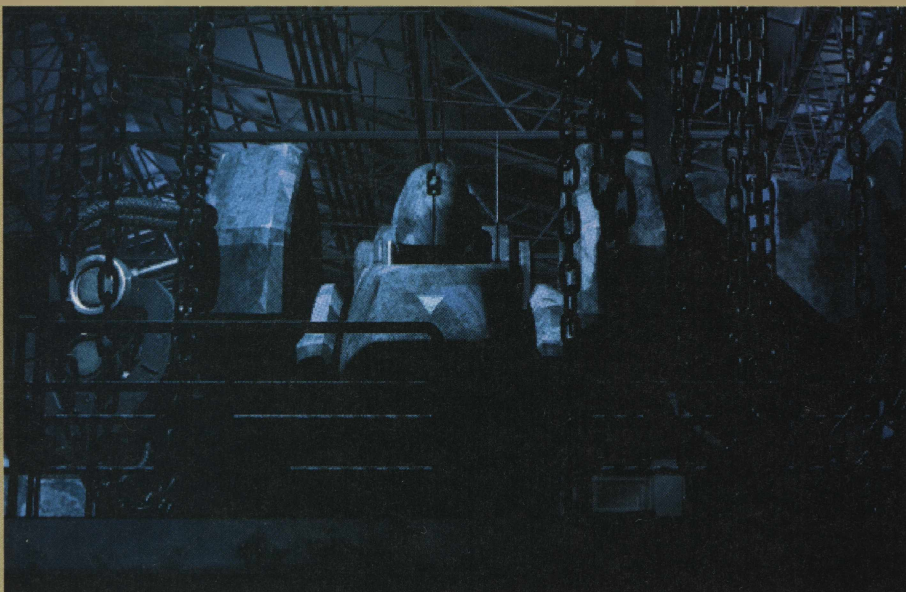


❽ Gunner	78mmATC	LV.9		胴体	—	—	—
胴体	N	32	159	Head1	SP	CA	38×3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❾ Repairman	SP10b-F	LV.6		胴体	F	FR	23×4
胴体	P	15	57	左手	—	—	—
左腕	—	—	—	右手	—	—	—
右腕	—	—	—	左肩	N	SL	
脚	P	9	48	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照







POST STORY

捕虜収容所の敵は撃破したものの、革命軍司令部への襲撃の成果に、見るべきものはなかった。サリバシュたちの襲撃は事前に察知されており、司令官ヴェンはもとより、リーザたちもほかの場所へ移されていたらしい。

6月18日午前11時。バーグショミティの部隊はようやくボーネアへ戻ってきた。ここでのロズウェルとエイミアの掛け合いは、なかなか笑えるものがある。アッシュは相変わらず沈んでいる。グリフが収容所にいなかったためだ。

ここで、トマス宛てにドミンゴが尋ねてくる。かつて、OCU軍の救出作戦本部にいた男だ。じつはトマスの旧友で、ドミンゴとトマスの再会の場面となる。そのころ、首都に向けて革命軍大部隊が侵攻中という情報を受けたサリバシュは、危険を犯してでも革命軍と戦う決意を固めていた。

SHOP LIST ボーネアの街 サリバシュアジト

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
カーフィルM2	[illegible]	113	29	44	ノーマル	714
イーゲルアインス		124	25	44	耐貫通	764
ウォーラスM3		116	32	48	耐火	778
オテル		107	37	45	耐衝撃	793
カーフィルM2	腕	70	23	15	ノーマル	258
イーゲルアインス		77	20	30	耐貫通	386
ウォーラスM3		72	25	17	耐火	281
オテル		67	28	15	耐衝撃	286
カーフィルM2	脚	96	26	30	ノーマル	475
イーゲルアインス		106	22	32	耐貫通	457
ウォーラスM3		99	29	33	耐火	518
オテル		91	33	31	耐衝撃	448

●Weapon 武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
ブラックシー	RF	72	79	19	[illegible]	215
グロッシー	SG	13×8	71	17	貫通	174
ヒートラット	FR	26×4	74	18	炎熱	203
トムティット	CA	34×3	68	22	衝撃＋貫通	212
ルンゲ	BZ	81	58	21	炎熱＋衝撃	194
ダブルフィンガー	NK	+32	+5	16	衝撃	115
ヘビーハウンド	RD	+37	+8	19	衝撃	158

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T3B	12	0	▲	206
AG-450B	15	31	0	392

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
エセル1	5	5	2	240
ホーマン1	4	3	5	240

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 14

首都ダカ中心部

敵出現数	24
味方出撃可能数	7
ボーナス	10000



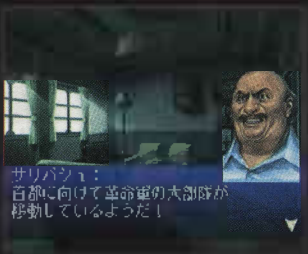
PRE STORY

とうとう首都ダカで戦う決意をしたサリバシュ。民間人を巻き込むのは、彼がもっとも嫌うことだが、革命軍の勢力伸長に歯止めをかけるためには仕方がないと悟ったようだ。

首都ダカには、本来、ここを守るべきOCU軍がいる。司令官は、捕虜救出作戦本部のホードマンである。バーグショミティ部隊が到着したころ、OCU軍と革命軍は道路を挟んでにらみ合いの最中だ。兵力は圧倒的に革命軍の有利。共通の敵である革命軍を倒すために、協力したいとサリバシュはホードマンに提案する。が、頑迷なホードマンは犯罪組織と手を組めるか、と一蹴。突然の事態に対処できない判断力の弱さを露呈する。

立ち去らなければ攻撃する、とまで言い切るOCU軍ホードマン。自分たち以外はすべて敵、と攻撃のかまえを見せる革命軍ヴェン。もちろんサリバシュも引くわけにはいかない。

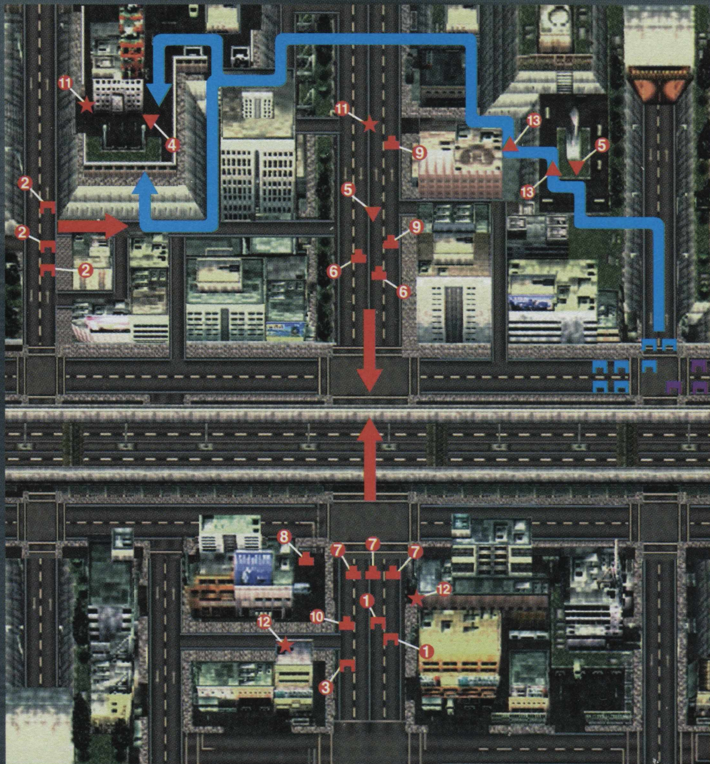
首都ダカのビル街を部隊に、奇妙な三つ巴の戦いが始まろうとしていた。







1～13で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

革命軍はマップの上方に大きく3つに分かれて陣取っている。マップ左、中央、右で、それぞれ多脚メカを中心とした部隊がいるのがわかる。このうちもっとも組しやすいのは右上の多脚メカ＋VTOLの部隊。次が中央上方の多脚メカ＋車輌の部隊。もっとも手強いのが、左上のヴェンの多脚メカ＋ヴァンツァーの部隊だ。プレーヤーの部隊は、中央右に配置されている。このまま左進してはOCU軍と革命軍の両方に攻撃されてしまう。全機迂回して右の道路を上へ進み、まずは右上の革命軍の部隊を襲おう。

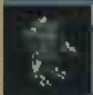
プレーヤーにとって一番楽なのはOCU軍と革命軍が潰し合いをしてくれること。なので、右の革命軍部隊を叩いたあとは、こっそりとマップ最上方を通って中央道路を渡り、革命軍の左部隊と戦うようにしよう。そのころには、OCU軍と革命軍の中央部隊がぶつかっているはずだ。その戦闘は革命軍がまず勝つことになるので、残った敵と戦えばいい。

VTOL2機を除けば航空兵器はいない。とくに対空装備はいらないだろう。ヴェンの多脚メカを倒せばミッションクリアー。少しでも多くの敵を撃破して、貪欲に経験値を確保しておこう。狭い道路につまったときには、遠距離兵器の援護が有効だ。

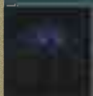
ENEMY DATA

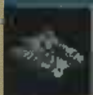
❶ Atracker	WarlusM3		LV 9		胴体			
	胴体	F	32	116	左手	S	NK	32
	左腕	F	25	72	右手	S	[illegible]	32
	右腕	F	25	72	左肩	S	SL	
	脚	F	29	99	右肩	S	SL	

❷ Attacker	Gust505A		LV.9		胴体	—	—	—
	胴体	[illegible]	28	111	左手	P	MG	17×6
	左腕	N	23	69	右手	P	MG	17×6
	右腕	N	23	69	左肩	S	SL	
	脚	N	25	94	右肩	S	SL	

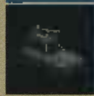
❸ Unknown	WarlusM3		LV.13		胴体	—	—	
	胴体	F	32	116	左手	S	NK	32
	左腕	F	25	72	右手	S	NK	32
	右腕	F	25	72	[illegible]	S	SL	
	脚	F	29	99	右肩	[illegible]	SL	

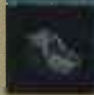
❹ Ven	DSV-12a		LV.14		胴体	SP	CA	52×3
	胴体	P	37	288	Head1	P	AC	12×9
	脚	P	30	189	Head2	FP	GR	42
						—	—	—

❺ Gunner	DSV-12a		LV 9		胴体	SP	CA	52×3
	胴体	P	37	288	Head1	P	AC	12×9
	脚	P	30	189	Head2	FP	GR	42
	—			—	—		—	—

❻ Attacker	BT94M1		LV 9		胴体			
	胴体	N	30	138	Head1	SP	CA	34×3
	脚	N	24	99	Head4	P	MG	15×6
		—	—	—	—			

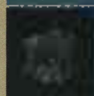
❼ Attacker	BT99M1		LV.9		胴体	—	—	—
	胴体	N	30	138	Head1	SP	CA	34×3
	脚	N	24	99	Head4	P	MG	15×6
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

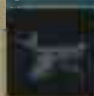
❽ Gunner	OLV160M1		[illegible]		胴体			
	胴体	N	9	96	Head1	P	MG	18×5
	脚	N	8	67				
		—	—					
		—	—	—	—	—	—	—

❾ Gunner	TCA83G		LV 9		胴体	—	—	
	胴体	N	20	119	Head1	SP	CA	34×3
	脚	N	12	72				
			—	—				

❿ Hordman	AM131M1A		LV.10		胴体			
	胴体	N	22	128	Head1	P	[illegible]	18×6
	脚	N	14	83	Head2	FS	M1	47×2
	—	—	—	—	—	—		

⓫ Repairman	SP10b-F		[illegible]		[illegible]	[illegible]	FR	23×4
	胴体	[illegible]	15	57	左手		—	
	左腕	—	—	—	右手	—	—	—
	右腕				左肩	N	SL	
	脚	P	9	48	右肩	N	SL	

⓬ Repairman	SP09b		LV.6		胴体	P	MG	17×6
	胴体	P	16	64	左手			
	左腕		—	—	右手		—	
	右腕			—	左肩	N	SL	
	脚	P	9	55	右肩	N	SL	

⓭ Gunner	PVA-05e		LV.9		胴体	P	AC	13×9
	胴体	P	9	181	Wing3	FS	RK	18×6
	左腕	—				—		
	右腕	—			—	—	—	
	脚					—		

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY





革命軍の戦略爆撃機が首都ダカを広範囲に爆撃して、戦いは終わった。この攻撃で、首都は大きな破壊を受けて、1000人以上の市民が死傷したらしい。まさに革命軍の暴挙と言えるだろう。

OCU軍部隊は全滅に近い被害を受け、ホードマンも行方不明になった、とテレビ報道が伝える。OCU軍が壊滅した結果、首都は革命軍が占領した形になったが、市民の大きな犠牲に、世論は革命軍に批判的になりつつあった。

アッシュたちバーグショミティの部隊は、この戦闘でヴェンを捕虜にすることに成功した。しかし、けっきょく首都は革命軍によって占拠され、アッシュたちはボーネアへ撤退することになる。



TACTICAL TIPS 7

セットアップ講座6　武器と装甲の属性



武器と装甲にはそれぞれ属性がある。“ノーマル”以外の3種類の装甲は、ある攻撃属性には強いが他のふたつには弱いわけだ。だがよく考えれば、装甲属性に対応するすべての種類の武器を持たなくても、同じだけの効果を得られることがわかる。たとえば敵パーツが耐衝撃装甲ならば、炎熱系か貫通系の武器を持っていればどちらでも効果が高いわけだ。耐貫通装甲ならそのうちの炎熱系を、耐火装甲なら貫通系武器を使えばいい。つまり、3種類の属性のうち2種類の武器さえあれば、すべての装甲属性の敵に対応できるのである。

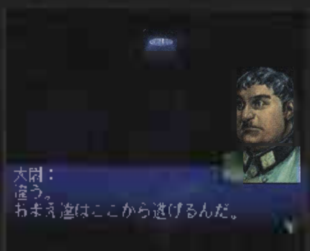
MISSION 18

ディーアン空軍基地

敵出現数	22
味方出撃可能数	5
ボーナス	5000









PRE STORY

ストーリーは再びリーザたちへ戻る。

トマスたちといっしょに戦ったのも束の間、革命軍の捕虜になったリーザたちは、いったんは革命軍司令部でもある捕虜収容所へいた。そこがバーグショミティに襲われると、こんどはディーアン空軍基地へ移送される。ここも、かつてはOCU空防軍の基地だったが、いまは革命軍が占領しているのだ。

リーザは基地を見ながら、革命軍の装備が多すぎることに気付いたようだ。しかもOCU軍から奪ったものではない、新型兵器も目につく。これはいったいどういうことなのか。

リーザとサユリが営倉で話していると、突然メイランがやってくる。メイランはヴェンの副官とも言える革命軍の中枢人物だ。だが革命軍を裏切る覚悟を決めて、リーザたちとともに脱出しようというのだ。メイランはここで、グィアンダとインターゲーンの関係、革命との関わりを説明してくれる。

グリフ、コーディも加えて5人はヴァンツァーで脱出しようとするが、すぐに革命軍部隊に囲まれてしまう。窮地を脱出するため、航空燃料タンク爆破を試みるリーザたちだが……。

1 ～ 15 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

マップ中央左側に燃料タンクがある。プレーヤーユニットと燃料タンクの間には敵ヴァンツァーが3機いて足止めしているから、タンクまでは早くても5ターンはかかるだろう。そのあいだに、マップ下側、パイプの左側の敵もジワジワと接近してくる。しかしこれはそれほど悪い事態ではない。

というのも、このミッションの敵は比較的レベルが低いのだ。いっせいに多くの敵と戦うのでなければ、全機を相手にしても十分勝算がある。むしろ迅速にタンクを破壊したために、パイプの外側の敵が出てこられなくなると、こちらもレベル上げができなくて痛いほど。敵の出方を見て、適度な時期にタンクを破壊できればベストだ。

まず全機で目の前の敵に当たる。これを数ターンで倒したら、とりあえずタンクへ行く部隊を3機選ぼう。残る2機はマップ上方のヴァンツァーや車輌を叩くこと。これらをすべて倒しておけばかなり経験値も稼げる。タンクへ向かった部隊は、敵の出方を見てタンクを破壊する。だいたい、タンクにたどりついて3、4ターンというタイミング。敵にあまり出てこられても困るが、マップ上方へ向かった2機が戻ってくれば十分対応できるだろう。

ENEMY DATA



1 Commander	Galumph1	LV.8		胴体	SP	CA	30×3
胴体	S	34	95	左手	FS	RZ	71
[illegible]	[illegible]	28	59	右手	FS	BZ	71
右腕	S	28	59	左肩			
脚	S	30	81	右肩			



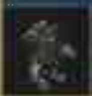
2 Attacker	FrostM40	LV.5		胴体			
胴体	F	30	103	左手	P	MG	15×6
左腕	F	24	64	右手	F	FR	23×4
右腕	F	24	64	左肩			
脚	F	26	88	右肩	N	[illegible]	



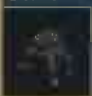
3 Attacker	FrostM40	LV.5		胴体	—	—	—
胴体	F	30	103	左手	P	MG	15×6
左腕	F	24	64	右手	P	RF	64
右腕	F	24	64	左肩	—	—	—
脚	F	26	88	右肩	N	SL	



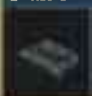
4 Attacker	FrostM40	LV.5		胴体	—	—	—
胴体	F	30	103	左手	P	MG	15×6
左腕	F	24	64	右手	P	SG	11×8
右腕	F	24	64	左肩	—	—	—
脚	F	26	88	右肩	N	SL	



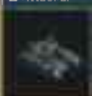
5 Fighter	WarlusM3	LV.5		胴体			
胴体	F	32	116	左手	[illegible]	NK	32
左腕	F	25	72	右手	S	NK	32
右腕	[illegible]	25	72	左肩	[illegible]	SL	
脚	F	29	99	右肩	S	SL	



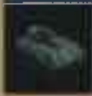
6 Gunner	Galumph1	[illegible]		胴体	SP	CA	30×3
胴体	S	34	95	左手	FS	RZ	71
左腕	S	28	59	右手	FS	BZ	71
右腕	S	28	59	左肩			
脚	S	30	81	右肩			



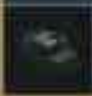
7 Attacker	BT77M3	LV.5		胴体		—	
胴体	N	20	79	Head1	SP	CA	19×3
脚	N	17	57				



8 Attacker	BT94M1	LV.5		胴体			
胴体	N	28	122	Head1	SP	CA	30×3
脚	N	22	87	Head4	P	MG	13×6



9 Attacker	A338510a	[illegible]		胴体	—		
胴体	N	26	160	Head1	P	AC	16×9
脚	N	17	104				



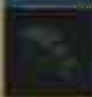
10 Attacker	OC300MB	[illegible]		胴体			
胴体	N	5	46	Head1	N	AW	0
脚	N	5	32	Head2	N	AW	0
				Head4	N	AW	0



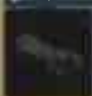
11 Gunner	XMRT16aM	LV.5		胴体	—	—	—
胴体	N	23	194	Head1	FS	RK	12×6
左腕	—	—	—	Head2	P	AC	8×9
右腕	—	—	—	Head3	P	AC	8×9
脚	N	20	127	—	—	—	—



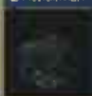
12 Driver	PM131M4	LV.3		胴体	—	—	—
胴体	N	19	125	ead1	F	FR	30×4
脚	N	10	70	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



13 Driver	TC35D	LV.3		胴体			
胴体	N	10	114				
脚	N	9	70				



14 Driver	PM131M1	LV.3		胴体			
胴体	N	16	98	Head1	FS	M[illegible]	41×2
脚	N	9	55				



15 Repairman	SP100-F	LV.3		胴体	F	FR	23×4
胴体	P	15	57	左手			
左腕				右手			
右腕				左肩	N	SL	
脚	P	9	48	右肩	N	[illegible]	

※ 各項目の見方についてはP76を参照





POST STORY

ディーアン空軍基地を脱出したリーザたち5人は、6月18日午後10時、ディアラバの街にたどりついた。OCU軍と連絡をとろうとするが、装備が不十分で成功しない。仕方なくバーグショミティのアジトを捜すことになる。聞込みの結果、闘技場のロイドがどうやら……。というのはミッション11でのアッシュたちと同じ展開。リーザチームには女性が3人もいるので、ロイドと戦う相手には不自由しないだろう。

アジトではリーザが謎のシステムの説明をしてくれる。それは、とてつもない規模の兵器を無人で動かすことのできる誘導システムのことだった。しかもOCUは秘密で開発を進めていたという。謎のシステムがその全貌をかいま見せるシーンだ。この後、リーザたちは、サリバシュに会うためにボーネアへ出発する。その途中で、移動中の革命軍大部隊に出くわした。

ディアラバの街 サリバシュアジト

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ロブスト1C	胴体	127	32	50	ノーマル	902
ハルトウィント		124	31	45	ノーマル	947
ツェーダーT3		140	27	52	耐貫通	965
ゼニスレプ		121	41	51	耐衝撃	1001
ロブスト1C	腕	[illegible]	26	17	ノーマル	325
ハルトウィント		76	25	34	ノーマル	477
ツェーダーT3		86	22	36	耐貫通	487
ゼニスレプ		74	33	17	[illegible]	361
ロブスト1C	脚	108	29	36	ノーマル	600
ハルトウィント		106	28	31	ノーマル	599
ツェーダーT3		119	25	38	耐貫通	642
ゼニスレプ		103	37	366	耐衝撃	666

●Weapon 武器

名前	種類	弾数	命中率	重量	攻撃属性	価格
アールアッソー	MG	17×7	76	19	貫通	250
98式狙撃銃甲型	RF	83	83	21	貫通	272
ウェットブラッド	SG	15×8	73	18	貫通	223
ホットリバー55	FR	30×4	73	19	炎熱	256
ライトバスター	NK	+37	+5	17	衝撃	146
ゴッドバウンド	RD	+43	+8	21	衝撃	199
マイナ	RK	20×6	67	26	炎熱+衝撃	298
G.C.C.9	CA	39×3	66	24	衝撃+貫通	267

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T5A	17	[illegible]	4	266
AG-640B	17	35	0	498

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	[illegible]
ホリズム1	4	4	7	345

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 16

ボーネア近郊

敵出現数	23
味方出撃可能数	7+5
ボーナス	20000



PRE STORY

リーザたちがボーネアへ行く道の途中で、革命軍の大部隊に遭遇したのと同じ、6月19日午前3時。ボーネアのバーグショミティアジトでは激論の最中だった。サリバシュ、バイク、アッシュ……。捕虜として囚われてなお革命の理想を追うヴェンは、誰とも相いれるはずがない。激昂するサリバシュに、トマスはヴェンをひとまず客間へ連れ出すことにした。

客間でヴェンを見張っていたジョイスのところに、リラが食事を持ってくる。内面の苦しさを押し隠したリラのここでの表情は、初めて見るものだ。……リラの思いを悟ったジョイスはけっきょくヴェンを逃し、収まらないサリバシュの怒りに触れることになる。

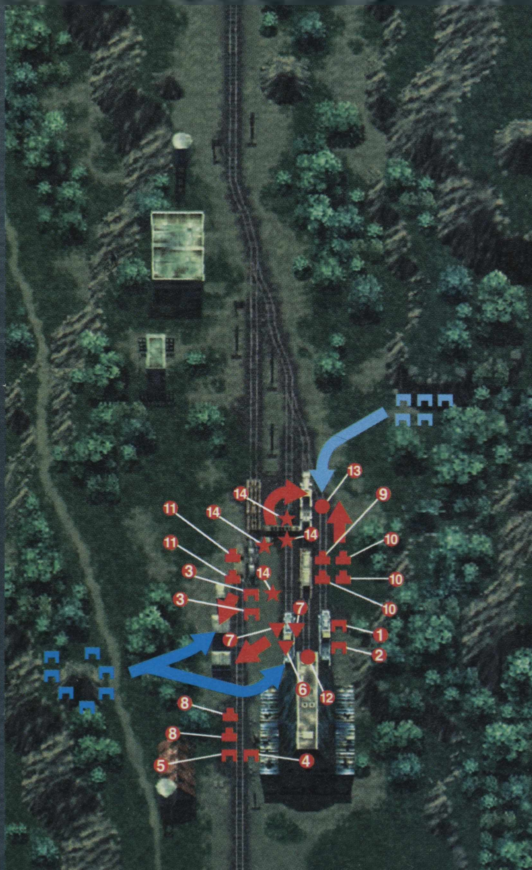
ヴェンをめぐるやりとりのあと、おそらく侵攻してくるであろう革命軍に対する偵察が計画される。アッシュたちの部隊は、ディアラバへ通じる街道を偵察することになった。その道はリーザたちが大部隊を見つけたところ。アッシュ、トマスら元OCU軍混成部隊とバイクからなる、バーグショミティ部隊の計7人と、リーザたちと、メイラン、グリフの計5人は、革命軍をはさんで向かい合うことになる。







1～14で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

敵の数は多いし、リペアマンなどの非戦闘ユニットを除けば、レベルはいずれも11以上とかなり手強い。なかでもレベル17というベテランパイロットには、ほとんどの攻撃が回避されてしまうほどだ。

リーザたちが戦闘に加わる3ターン目までは、マップ左側の部隊だけで戦わなければならない。3ターン以降も、味方が2方向に大きく分かれている不利な状況には変わりがなく、ジワジワと押していくしかないだろう。

まずアッシュたちはマップ下側の小屋のほうにいるヴァンツァー隊を攻撃。この、比較的狭いところに敵を誘い込んで戦うこと。広い場所では、すぐに敵味方入り乱れての大混戦となってしまう。バラバラになると各個撃破されてしまうから、勝ちが見えてくるまで絶対に単独攻撃はさせてはいけない。

大型機動兵器の敵多脚メカは全機耐貫通装甲。ほかにも耐貫通装甲のヴァンツァーが目立つ。ここはユニットに火炎放射器などを持たせたほうがいいだろう。格闘武器もひとつ、あるいはパンチを撃てるように片手を開けておく手もある。中盤以降は、リーザたちが苦戦することになる。多脚メカはアッシュたちが引き受けるようにしよう。

[redacted]Y DATA



① Attacker	Robust1C	[illegible]		胴体			
胴体	N	32	127	左手	P	MG	17×7
左腕	N	26	78	右手	P	RF	63
右腕	N	26	78	左肩			
脚	N	29	108	右肩	N	SL	



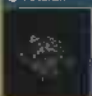
② Attacker	Robust1C	LV.11		胴体			
胴体	N	32	127	左手	P	MG	17×7
左腕	N	26	78	右手	P	SG	15×8
右腕	N	26	78	左肩			
脚	N	29	108	右肩	N	SL	



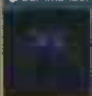
③ Fighter	HeilM14	LV.11		胴体			
胴体	F	35	131	左手	S	PC	93
左腕	F	29	80	右手	S	PC	93
右腕	F	29	80	左肩	N	SL	
脚	F	32	111	右肩	N	SL	



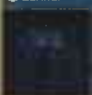
④ Gunner	IgelEins	LV.13		胴体			
胴体	P	25	124	左手	P	SG	13×8
左腕	P	20	77	右手	P	SG	13×8
右腕	P	20	77	左肩	FS	MI	39×3
脚	P	22	106	右肩			



⑤ Veteran	IgelEins	LV.17		胴体			
胴体	P	25	124	左手	P	SG	13×8
左腕	P	20	77	右手	P	SG	13×8
右腕	P	20	[illegible]	左肩	FS	RK	20×6
脚	P	22	106	右肩			



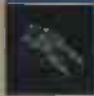
⑥ Commander	OSV-12d	LV.15		胴体	SP	CA	68×3
胴体	P	43	361	Head1	SF	MI	60×2
脚	P	35	237	Head2	P	AC	16×9



⑦ Gunner	OSV-12d	LV.13		胴体	SP	CA	68×3
胴体	P	43	361	Head1	FS	MI	60×2
脚	P	35	237	Head2	P	AC	16×9



⑧ Gunner	OC300MB	LV.11		胴体			
胴体	N	5	46	Head1		RW	0
脚	N	5	32	Head2	N	RW	0
				Head4	N	RW	0



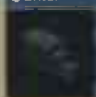
⑨ Gunner	AM131M2	LV.13		胴体			
胴体	N	24	144	Head1	FS	MI	53×2
脚	N	16	94	Head2	P	AC	14×9



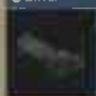
⑩ Gunner	6T94M2A1	LV.11		胴体			
胴体	N	33	155	Head1	SP	CA	39×3
脚	N	26	111				



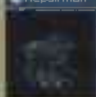
⑪ Gunner	RSV3006	LV.13		胴体			
胴体	N	19	121	Head1	FS	MI	53×2
脚	N	10	70				



⑫ Driver	TC350	LV.8		胴体			
胴体	N	10	114				
脚	N	9	70				



⑬ Driver	PM131M2	LV.8		胴体			
胴体	N	20	139	Head1	P	MG	22×6
脚	N	11	78				



⑭ Repairman	SP10b-F	LV.8		胴体	F	FR	23×4
胴体	P	15	57	左手			
左腕				右手			
右腕				左肩	N	SL	
脚	P	9	48	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY





ボーネア近郊の革命軍部隊を全滅させたアッシュたち。ここで、アッシュとグリフは、リミアン駐留基地で分かれて以来、久しぶりの再会を果たす。また、バイクとリーザは、お互いを知っているようだった。ただし、あまり親しいわけではなく、むしろリーザのほうは迷惑そうだったが……。

このミッションで、ようやくすべてのプレーヤーキャラクターが一堂に揃った。クーデター勃発から1週間。別れたり合流したり、かなりの紆余曲折を経たわけだが、今後は12人全員であらゆるミッションに立ち向かっていくことになる。

ここからは中盤～終盤戦。謎のコンテナに入っていたという、無人兵器誘導システムとそれをめぐる謀略も、いよいよ明らかになってくる。

ボーネアの街　サリバシュアジト

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ロブスト1C	胴体	127	32	50	ノーマル	902
ハルトヴィント	胴体	124	31	45	ノーマル	947
ツェーダーT3	胴体	140	27	52	耐貫通	965
ゼニスレブ	胴体	121	41	51	耐衝撃	1001
ロブスト1C	腕	78	26	17	ノーマル	325
ハルトヴィント	腕	[illegible]	25	[illegible]	ノーマル	477
ツェーダーT3	腕	86	22	36	耐貫通	487
ゼニスレブ	腕	74	33	17	耐衝撃	361
ロブスト1C	脚	108	29	35	ノーマル	600
ハルトヴィント	脚	106	28	31	ノーマル	599
ツェーダーT3	脚	119	25	36	耐貫通	642
ゼニスレブ	脚	103	37	366	耐衝撃	666

●Weapon　武器

名前	種類	破壊力	命中率	重量	攻撃属性	価格
アールアッソー	MG	17×7	76	19	貫通	250
ウェットブラッド	SG	15×8	73	18	貫通	223
ジュウェドゥ	BZ	93	59	23	炎熱＋衝撃	245
ゴッドバウンド	RD	+43	+8	21	衝撃	199
スキュアGF	GR	48	68	22	炎熱＋貫通	186
イービスW1	MI	39×3	88	27	炎熱＋衝撃	343
マイナ	RK	20×6	87	26	炎熱＋衝撃	298
ラバースM4	AM	84	86	27	炎熱＋衝撃	352
ホークアウルB	AR	24×5	67	25	炎熱＋衝撃	310
VS24-N	SL			9	ノーマル	158

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T5A	17	0	[illegible]	266
AG-6408	17	35	0	498

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
クアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	[illegible]	4	7	345

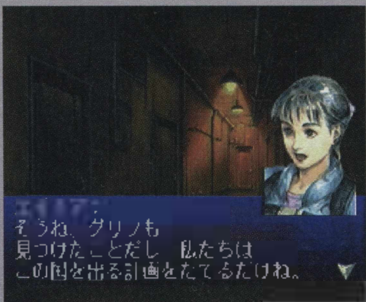
●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

INTER MISSION





リーザたちとトマスたちの再会。リーザたちはディアラバへ向かう途中でトマスたちに見捨てられた形になっているため、ちょっとした遺恨がある。トマスたちはひたすらあやまるしかない。ここでの、トマス、ロズウェル、ロッキーそれぞれのあやまりかたには、3人の性格がよく出ているといえるだろう。サユリのきつい一言がきいている。

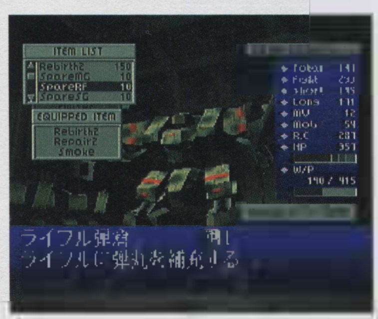
このあと一行は、ボーネアの、バーグショミティのアジトに戻った。ここでバイクはリーザに、革命軍さえもその行方を探している、システムについての質問をぶつける。

システムの名は、フェンリル。リーザはこの兵器の恐ろしさについて説明する。悄然とする全員。バイクは、同じフェンリルを追う者としてリーザに協力を願い出る。ふたりとも、フェンリルをあってはならないものだという点では考えは一致していた。

いっぽう、ついにグリフに巡り会えたアッシュたちは、彼を革命軍から助け出すという、当初の目的を達したことになる。これでようやくアロルデシュを脱出できると喜ぶエイミア。ジョイスを加えたOCU海防軍の4人で、さっそく祝杯を上げようとするが……。

TACTICAL TIPS 8

セットアップ講座7　武器の数と属性



武器は自分だけで使うのではなく、味方どうしで受け渡しも行える。予備弾倉をお互いに共有して使うためにも、武器の数はできるだけ少ないほうがいいだろう。セットアップ講座1で触れたように、武器の属性は2種類あれば十分である。たとえば、そのうちのひとつを衝撃系にすれば、弾は必要ない。さらに、残りひとつを炎熱系とすれば、予備弾倉は火炎放射器タンク1つだけですむ。命中率を求めるなら貫通系だが、攻撃の有効性でマシンガン、ライフル、ショットガンのどれかひとつ、せいぜいふたつを選ぶようにしよう。

無人兵器コントロールシステム"フェンリル"とは

無人兵器を遠隔コントロールするためのシステム、フェンリル。しかし電波妨害を行えば、その誘導を困難にさせることができる。軍事衛星を使えば、半径1000キロ単位の電波妨害が可能なはず……。

だがフェンリルには、さらに恐るべき機能があった。それは、人工衛星に搭載されると、電波が届く範囲すべての人工衛星をハッキングして支配下に置くことができる、というものだった。フェンリルはこれら衛星を、無人兵器のコントロールのために利用するだけにとどまらない。その衛星の本来の機能を利用して、宇宙からの攻撃兵器として地上を攻撃することも可能なのである。まさに死角なし、の完璧な自動戦争遂行システムといえる。









ボーネアの酒場で乾杯する4人。しかし、グリフはひとり沈んでいる。ここで彼は、驚くべき告白をする。なんとグリフはフェンリルのある場所を知っているというのだ。グリフが扱っていた軍の兵器横流し品のなかに、フェンリルが混じっていたのである。グリフは初めてリーザに謎のコンテナの話を聞いたときから、薄々見当はついていたらしい。怒るジョイス。なだめるアッシュ。グリフは、リーザたちにすべてを話すため、アジトへと戻った。

アジトでも、リーザやサユリに責められるグリフ。しかしフェンリルのありかは、ここにきてついに明らかになった。グリフの話では、フェンリルはリミアン駐留基地近くの射爆撃訓練場にあるという。

リーザはただちに出発を決意する。もちろん案内役はグリフだ。仲間としてアッシュたちが、金になりそうだとトマスたちも同行することにした。

しかしボーネアからリミアン駐留基地へ行くには、革命軍の占領するディーアン駐留基地や首都の側をとおらなければならない。巡巡するサリバシュに、グリフは地下鉄道を貸してくれ、と申し出た。

MISSION 17

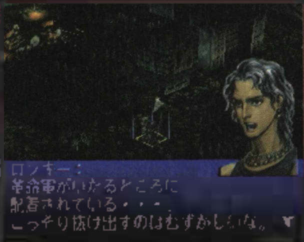
首都ダカ中心部

敵出現数	25
味方出撃可能数	12
ボーナス	20000









PRE STORY

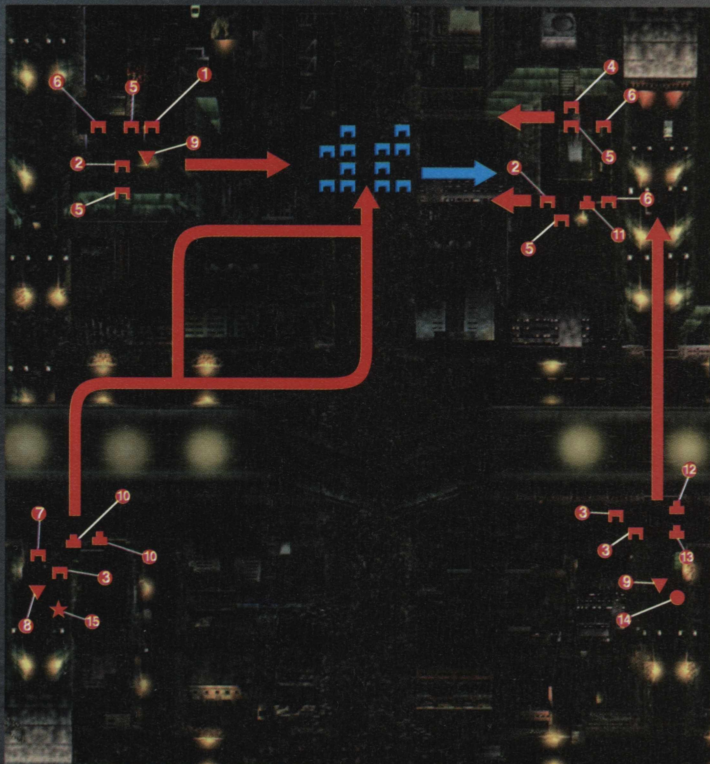
地下鉄道。

かつてOCUの経済援助が盛んだったころ、ボーネアで陸揚げした物資を首都ダカへ運ぶために建設されたものだ。だが、アロルデシュは河川が多くて地盤が弱い。道路が整備されてからは廃線になっていた。それをバーグショミティは、秘密の輸送機関として使っていたらしい。さすがに国際的な密輸組織である。

首都へ向かう列車のなかで、リーザとメイランの会話がある。ヴェンはインターゲーンを通じてフェンリルの存在を知ったらしい。またも謎の組織、インターゲーンがクローズアップされる。フェンリルの正体が明らかになったいま、それを操ろうとするインターゲーンがもっとも危険な存在とわかってきた。

いっぽうアッシュは、この革命騒ぎをきっかけに、故郷に対する自分の気持ちを変えようとしている。それぞれの思惑を乗せて、列車は首都の地下へ滑り込んだ。

1～15で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・シープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

ミッション14で戦った首都タカ中心部が、爆撃によって廃墟となったマップだ。このような荒れた地形で困るのは歩きにくいこと。移動力をかなり奪われてしまうのである。重いヴァンツァーだと、遠距離攻撃を仕掛けてくる敵に近づくこともできない。機動力に余裕を持ったセットアップを心がけたい。

もっとも問題となる敵多脚メカの初期配置は、幸い味方からはかなり離れている。ここで、荒れた地形が有利にはたらく。つまり歩きにくいのは敵も同じ。こちらに近づくには、けっこうな時間がかかってしまうのだ。そのあいだに、まず全機でマップ右上の敵を攻撃する。敵が3方に分かれているからといって、こちらも部隊を分けるのは愚の骨頂だ。つねに有利な状況を作り出していかなければ、ハードな状況では勝てないのである。右上の敵を倒したころに、右下、続いて左上の敵がやってくるだろう。ここで使えるのが地雷。道路上しか歩けない都市のなかでは、狭い道路に陣取って、目のまえに地雷を仕掛ける作戦が有効だ。敵がやってくるルートは決まっているので、必ず地雷に引っかかる。最後に左下の部隊がやってくる。こうして順に片付ければ、2倍以上の戦力差もまったく気にならない。

ENEMY DATA

① Attacker	ZoraC9		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	F	37	145	左手	P	MG	19×7
	左腕	F	30	90	右手	F	FR	33×4
	右腕	F	30	90	左肩	—	—	—
	脚	F	34	124	右肩	N	SL	

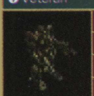
② Attacker	ZoraC9		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	F	37	145	左手	P	MG	19×7
	左腕	F	30	90	右手	P	SG	16×8
	右腕	F	30	90	左肩	—	—	—
	脚	F	34	124	右肩	N	SL	

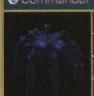
③ Attacker	ZoraC9		LV.13		胴体	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	F	37	145	左手	P	MG	19×7
	左腕	F	30	90	右手	[illegible]	FR	33×4
	右腕	F	30	90	[illegible]	—	—	[illegible]
	[illegible]	F	34	124	[illegible]	N	SL	

④ Fighter	ZoraC9		LV.11		胴体	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	F	37	145	左手	P	MG	19×7
	[illegible]	F	30	90	右手	[illegible]	SG	16×8
	右腕	F	30	90	左肩	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	脚	[illegible]	[illegible]	[illegible]	右肩	N	[illegible]	[illegible]

⑤ Fighter	[illegible]		LV.11		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	S	43	134	左手	S	PC	104
	[illegible]	S	34	83	右手	S	[illegible]	104
	右腕	S	34	83	左肩	[illegible]	SL	
	[illegible]	S	39	114	右肩	[illegible]	SL	

⑥ Gunner	TeDeumA3		LV.13		胴体	—	—	—
	胴体	P	29	155	左手	FS	MI	59×2
	左腕	P	23	96	右手	FS	MI	59×2
	右腕	P	23	96	左肩	—	—	—
	脚	P	26	132	右肩	—	—	—

⑦ Veteran	ZoraC9		LV.17		胴体	—	—	—
	胴体	F	37	145	左手	F	FR	38×4
	左腕	F	30	90	右手	P	MG	19×7
	右腕	F	30	90	左肩	—	—	—
	脚	F	34	124	右肩	N	SL	

⑧ Commander	OSV-12d		LV.16		胴体	SP	CA	68×3
	胴体	P	43	361	Head1	FS	MI	60×2
	脚	P	35	237	Head2	P	AC	16×9
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

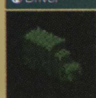
⑨ Gunner	OSV-12d		LV.13		胴体	SP	CA	68×3
	胴体	P	43	361	Head1	FS	MI	60×2
	脚	P	35	237	Head2	P	AC	16×9
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

⑩ Gunner	BT77M3A2		LV.13		胴体	—	—	—
	胴体	N	35	172	Head1	SP	CA	44×3
	脚	N	28	123	Head3	SP	CA	38×3
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

⑪ Gunner	Readen		LV.[illegible]		[illegible]			
	胴体	N	6	62	Head1	N	[illegible]	[illegible]
	脚	N	5	37				

⑫ Gunner	OC300MT		LV.13		胴体			
	胴体	N	5	46	Head1	P	[illegible]	6×6
	[illegible]	N	5	32	Head2	N	RW	[illegible]
					Head4	[illegible]	[illegible]	[illegible]

⑬ Gunner	A33B510e		LV.13		胴体			
	[illegible]	N	26	162	Head1	P	AC	16×9
	[illegible]	N	17	104				

⑭ Driver	TC350		LV.10		胴体	—	—	—
	胴体	N	10	114	—	—	—	—
	脚	N	9	70	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

⑮ Repairman	ISP100A		LV.10		胴体	—	—	—
	胴体	P	19	81	左手	—	—	—
	左腕	—	—	—	右手	F	FR	38×4
	右腕	—	—	—	左肩	N	SL	
	脚	P	11	68	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY





革命軍を振り切ったアッシュたちは、破壊された首都の中心部を抜け、ダウンタウンへと向かう。

このミッション17と次の18は、連続したミッションだ。途中に街やアジトはなく、アイテムや武器を補給することはできない。もちろん、破壊されたヴァンツァーのパーツは自動的にリペアされるが、消費したアイテムを補充できないのは辛い。

だがこういうときに役立つのが、バーグ運輸のオンラインショッピングだ。ネットワークが繋がるところならどこでもパーツや武器、アイテムを買うことができるのである。

セットアップを行なったあと、リーザにうながされて、アッシュたちは出発することになる。



TACTICAL TIPS 9 戦場で弾丸が尽きたら



弾がなくなったときはどうすればいいか。当然バックパックに予備弾倉か、予備の武器を入れておくのがベスト。しかし、どちらも重量が増してしまう。そこで、あえて弾の尽きた武器は捨ててしまい、腕に内蔵されたパンチで戦うというのも良い考えだ。捨てるのが惜しければ、機動力に余裕がある味方に渡したり、味方のバックパックに入れるのもよい。ただし、捨てるにしても渡すにしても、AP4を消費する。また、HP=0になった腕に装備されている武器も、もう片方の腕にHPが残っていれば、受け渡して使用できる。

MISSION 18

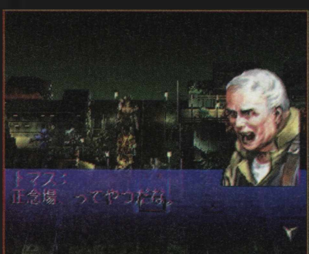
首都ダカダウンタウン



敵出現数	9+16
味方出撃可能数	12
ボーナス	20000







PRE STORY

ここはアッシュたちがサリバシュに頼まれて初めて戦った首都ダカのダウンタウン。しかし革命軍の爆撃で、中心部同様、かなりの荒廃したところを見せている。

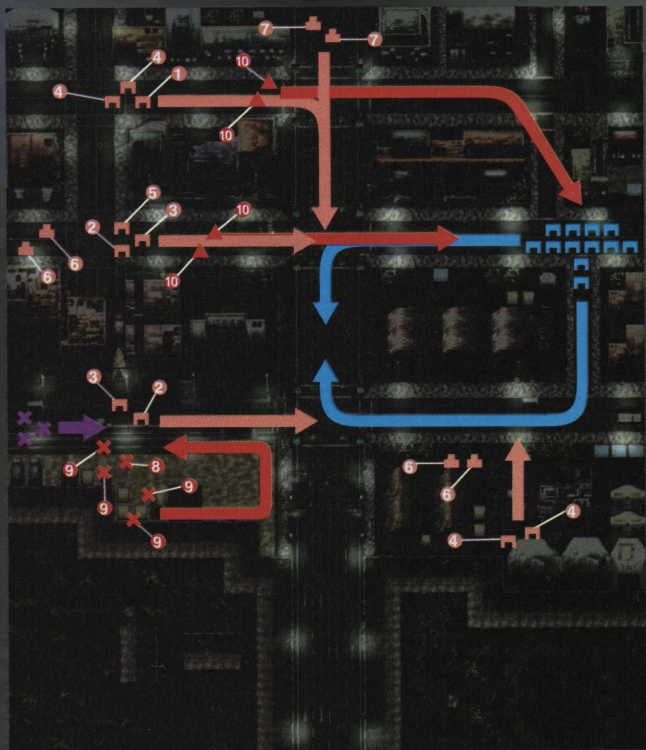
一気にダウンタウンを抜けて郊外へ出ようとするアッシュら、バーグショミティの部隊。しかし、そこには、航空兵力を中心とする革命軍の部隊が……。なかにはヴェンが直接指揮するヘリもいるようだ。

なんとか突っ切って、戦わずに幹線道路から脱出しようと提案するロズウェル。しかしトマスは、そんな弱気な作戦を一蹴する。逃げ切ることなど不可能だと考えていたためである。

突破の覚悟を決めたアッシュたちに、さらに新たな脅威が襲う。スリングヘリで輸送されてきたヴァンツァー8機を始め、戦車や装甲車などの革命軍の地上部隊が、続々到着したのだ。その数全部で16機。

2倍以上の数の敵部隊を相手に、アッシュたちの強行突破は成功するのだろうか。

①〜⑩で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



■ヴァンツァー ▼大型機動兵器 ▲戦車・装甲車 ●トラック・ジープ ■砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
━▶味方の動き（■味方の増援） ━▶敵の動き（■敵の増援） ━ NPCの動き

TACTICS

PRE STORYの通り、1ターン目の敵の攻撃で、増援が大量に送られてくる。これがかなりの戦力。敵はだいたい、上、中、下の3つに分かれて道路を左から右へとやってくる。まず最初に接触するのはVTOL4機だろう。これはかなりす早く、しかも特に射程の長い遠距離兵器を持っている。一度で倒せなければかなりてこずる相手だ。VTOL対策として、対空ミサイル、対空ロケットの装備は必須だろう。

戦い方としては、あえてこちらから動く必要はない。ヘタに前進すると、ヴァンツァーとVTOLを同時に相手にしなくてはならなくなる。むしろVTOLを引き付け、先に始末してしまったほうがいい。

敵に増援があったように、プレーヤー側にも味方のNPCが加わる。4ターン目、謎の黒いヘリ3機がマップ左下に現れるのだ。このうち1機はレベル18の猛者。うまくいけばかなりの敵を倒してくれる。とりあえず、ウェンのヘリ部隊と、その近くのヴァンツァー2機は確実に引き付けてくれるから、時間稼ぎにはちょうどいい。ちなみに、ロズウェルがいうように幹線道路へ出ても、逃げ切れるわけではない。あくまで敵を全滅させなくてはならない。狭い道路では地雷を仕掛けて、接近する敵を倒そう。

ENEMY DATA

❶Attacker	ZoraC9		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	F	37	145	左手	P	MG	19×7
	左腕	F	30	90	右手	F	FR	33×4
	右腕	F	30	90	左肩	—	—	—
	脚	F	34	124	右肩	N	SL	

❷Attacker	ZoraC9		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	F	37	145	左手	P	MG	19×7
	左腕	F	30	90	右手	P	RF	93
	右腕	F	30	90	左肩	—	—	—
	脚	F	34	124	右肩	N	SL	

❸Fighter	Tatou		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	S	43	134	左手	S	PC	104
	左腕	S	34	83	右手	S	PC	104
	右腕	S	34	83	左肩	N	SL	
	脚	S	39	114	右肩	N	SL	

❹Gunner	TeDeumA3		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	P	29	155	左手	FS	MI	59×2
	左腕	P	23	96	右手	FS	MI	59×2
	右腕	P	23	96	左肩	—	—	—
	脚	P	26	132	右肩	—	—	—

❺Veteran	ZoraC9		LV.15		胴体	—	—	—
	胴体	F	37	145	左手	P	MG	22×7
	左腕	F	30	90	右手	P	SG	16×8
	右腕	F	30	90	左肩	—	—	—
	脚	F	34	124	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照

❻Attacker	BT94M2AI		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	N	35	172	Head1	SP	CA	44×3
	脚	N	28	123	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

❼Gunner	AAT651c2		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	N	35	172	Head1	P	AC	16×9
	脚	N	28	123	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

❽Ven	ACH9b		LV.18		胴体	—	—	—
	胴体	P	13	233	C.Wepn	P	AC	16×9
	脚	—	—	—	Wing1	FS	RK	23×6
	—	—	—	—	Wing2	FS	MI	60×2
	—	—	—	—	—	—	—	—

❾Attacker	ACH9b		LV.11		胴体	—	—	—
	胴体	P	13	233	C.Wepn	P	AC	16×9
	脚	—	—	—	Wing1	FS	RK	23×6
	—	—	—	—	Wing2	FS	MI	60×2
	—	—	—	—	—	—	—	—

❿Gunner	PVA-05e7		LV.11		胴体	P	AC	16×9
	胴体	P	10	226	Wing1	FS	MI	59×2
	脚	—	—	—	Wing2	—	—	—
	—	—	—	—	Wing3	P	AC	16×9
	—	—	—	—	—	—	—	—

謎の極秘フォーラムで何が手に入る?

ネットワークでDNCフォーラムに入り、DNCニュースのなかのその他の情報、6月20日のものを読んでみよう。「DNCは何でも知っている。だが辞書から引き出して初めてわかることもある」との伝言が。これは辞書のスペル"DICTIONARY"からDNCの文字を引けという意味。すると"ITIOARY"という言葉が得られる。再度DNCフォーラムに入り、今度は手動でパスワード"ITIOARY"を入れてみよう。極秘データにアクセスでき、兵器メーカー各社の秘密商品案内などのヒントが得られるのだ。なかでも重要なのは、シュネッケ社フォーラムの情報。6月21日にネットワークに入り、画面の指示どおりにしてみると……。







POST STORY

革命軍を振り切って首都ダカの中心部を抜けたアッシュたちは、ようやくドゥカンディへ戻ってきた。しかしこの街へは立ち寄っただけ。グズグズせずに、装備を整えたらすぐに出発しなければならない。革命軍の追撃が迫っているからだ。ブーたれるエイミアをなだめて出発することになる。

ドゥカンディの街からは、OCU軍捕虜救出作戦司令部も近い。リミアン基地射爆撃場へ行くまえに、寄ってみようと提案するサユリ。ワールドマップで見ると、近いというよりどちらも等距離という感じだが、行ってみるのもいいだろう。トマスはリーザにまかせる、という。本当にフェンリルの確保はもうすぐ、なのだろうか……。

ドゥカンディの街 サリバシュアジト

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ギザ5A	胴体	156	36	64	ノーマル	1323
ハルトツァーン	胴体	153	35	58	ノーマル	1389
モスVAS	胴体	172	31	66	耐貫通	1416
ギャフA	胴体	148	46	72	耐衝撃	1616
ギザ5A	腕	96	29	21	ノーマル	480
ハルトツァーン	腕	94	28	43	ノーマル	706
モスVAS	腕	106	25	22	耐貫通	514
ギャフA	腕	91	37	42	[illegible]	746
ギザ5A	脚	132	32	44	ノーマル	875
ハルトツァーン	脚	129	31	39	ノーマル	[illegible]
モスVAS	脚	145	27	45	耐貫通	[illegible]
ギャフA	脚	125	41	47	耐衝撃	[illegible]

●Weapon 武器

名前	種類	威力	命中率	重量	攻撃属性	価格
ヴンダー20	RF	105	83	27	貫通	402
フナギ3式改	CA	49×3	68	30	衝撃+貫通	397
ケアード10	BZ	117	62	29	炎熱+衝撃	362
ブレススティング	NK	+47	+5	22	衝撃	211
ドーンスター	RD	+54	+6	26	衝撃	293
201式増加装甲	[illegible]			12	耐衝撃	246

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	[illegible]	[illegible]
BP-T48	18	0	5	412
AG-450C	20	43	0	745

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	[illegible]	2	345
ホリスム1	4	[illegible]	[illegible]	345

●item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 19

リミアン基地射爆撃場

敵出現数	25
味方出撃可能数	12
ボーナス	20000









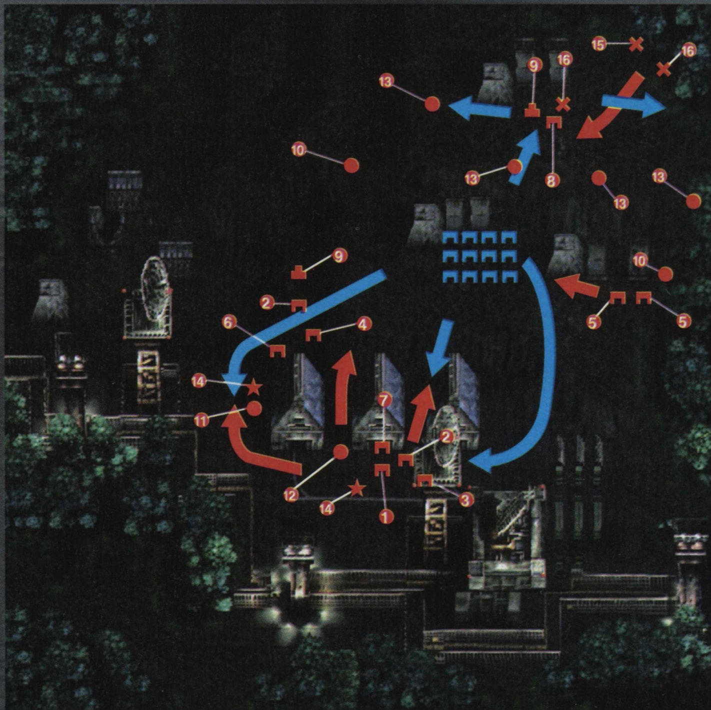
PRE STORY

リミアン基地射爆撃場に行くまえに、OCU軍の捕虜救出作戦指令部に寄ってみると、そこは誰もいない廃墟のようになっている。OCU軍が首都ダカで全滅したということもあり、残った兵士たちも他の基地へ移動したようだ。サユリがホードマンに対する感想を洩らすのがおかしい。

OCU捕虜救出作戦指令部ではいくつか拾い物がある。ロズウェルが、作戦司令室のコンピュータから、いくつかの武器メーカーのネットワークアドレスを、トマスが、整備ブースでアイテムのリバース、リペア、バックパックとマシンガンを手に入れた。

リミアン基地射爆撃場では、グリフの説明でフェンリル捜しが始まろうとしていた。どうやらどの建物に入れたのかもわからないらしい。全部の建物をかたっぱしから捜すのか、という展開になった瞬間、突然、闇夜に明かりがついた。投光器で照らされるアッシュたち。ヴェンが先回りして罠を張っていたのだ。フェンリルもすでにヴェンに奪取されていた。アッシュたちは革命軍の包囲を破れるのか。

1～16で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

敵の数は確かに多いが、非戦闘車輌が多いので、これまでのミッションよりは多少楽かもしれない。ヴァンツァーは10機と少ないし、大型兵器の多脚メカもいない。レベル18のウェンは途中で引き上げてしまう。敵ヴァンツァーをあらかた倒した中盤以降は、経験値を効率よく稼いでいこう。ミッションクリアーの条件は敵の全滅である。

敵ヘリは実質2機だけ。対空装備はそれほど必要とは思われない。敵ヴァンツァーの装甲属性も各種様々なので、2種類以上の武器があれば、セットアップにはそれほど気を使わなくてもいいだろう。

まず、部隊をふたつに分ける。本来ならユニットの分散は下策なのだが、この程度の敵戦力なら問題はない。一隊にはマップ上方の丘を上らせる。ここにいる敵で面倒なのは、ヘリとヴァンツァー各1機だけだ。残る一隊は動かずに、敵ヴァンツァーの正面からの接近を待つ。マップ右側、及び左側のヴァンツァーが接近してきたら、地形効果を考えながら、有利な位置から攻撃を仕掛けよう。建物下方の敵は、こちらから接近していかなければ動かない。まず、回りの敵を完全に倒したあとで、リペアなどでコンディションを整えたのち、向かうようにしよう。

ENEMY DATA



❶ Commander	GaffA		LV.16	胴体	P	MG	25×6
胴体	S	46	148	左手	P	SG	18×8
左腕	S	37	91	右手	P	SG	18×8
右腕	S	37	91	左肩	FS	MI	67×2
脚	S	41	125	右肩	—	—	—



❷ Attacker	MothVAS		LV.13	胴体	—	—	—
胴体	P	31	172	左手	P	MG	22×7
左腕	P	25	106	右手	P	SG	18×8
右腕	P	25	106	左肩	—	—	—
脚	P	27	145	右肩	S	SL	



❸ Attacker	MothVAS		LV.13	胴体	—	—	—
胴体	P	31	172	左手	P	MG	22×7
左腕	P	25	106	右手	F	FR	38×4
右腕	P	25	106	左肩	—	—	—
脚	P	27	145	右肩	S	SL	



❹ Attacker	MothVAS		LV.13	胴体	—	—	—
胴体	P	31	172	左手	P	MG	22×7
左腕	P	25	106	右手	P	RF	105
右腕	P	25	106	左肩	—	—	—
脚	P	27	145	右肩	S	SL	



❺ Fighter	HeilM16		LV.13	胴体	—	—	—
胴体	F	40	161	左手	S	PC	117
左腕	F	32	99	右手	S	PC	117
右腕	F	32	99	左肩	S	SL	
脚	F	35	136	右肩	S	SL	



❻ [illegible]	[illegible]		[illegible]	胴体	[illegible]	MG	[illegible]
胴体	S	46	148	左手	P	SG	18×8
左腕	S	37	91	右手	P	SG	18×8
右腕	S	37	91	左肩	FS	RK	26×6
脚	S	41	125	右肩	—	—	—



❼ Gunner	GaffA		LV.16	胴体	P	MG	25×6
胴体	S	46	148	左手	P	SG	18×8
左腕	S	37	91	右手	P	SG	18×8
右腕	S	37	91	左肩	FP	GR	61
脚	S	41	125	右肩	—	—	—



❽ Veteran	GaffA		LV.21	胴体	P	MG	25×6
胴体	S	46	148	左手	P	SG	18×8
左腕	S	37	91	右手	P	SG	18×8
右腕	S	37	91	左肩	FS	RK	26×6
脚	S	41	125	右肩	—	—	—



❾ Gunner	RSV300B		LV.16	胴体	—	—	—
胴体	N	22	149	Head1	FS	MI	68×2
脚	N	11	86	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❿ Driver	RSV300DM		LV.10	胴体	—	—	—
胴体	N	22	149	—	—	—	—
脚	N	11	86	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



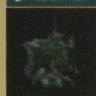
⓫ Driver	PM117A1		LV.10	胴体	—	—	—
胴体	N	22	153	Head1	P	MG	25×6
脚	N	11	86	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



⓬ Driver	PM117A3		LV.10	胴体	—	—	—
胴体	N	22	153	Head1	FS	MI	67×2
脚	N	11	86	Head4	P	MG	0×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



⓭ Driver	RightV		LV.10	胴体	—	—	—
胴体	N	11	149	Head1	N	RW	0
脚	N	10	90	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



⓮ Repairman	ISP100B		LV.10	胴体	—	—	—
胴体	P	20	89	左手	—	—	—
左腕	—	—	—	右手	F	FR	52×4
右腕	—	—	—	左肩	N	SL	
脚	P	12	75	右肩	N	SL	



⓯ Ven	ACH9d		LV.18	胴体	—	—	—
胴体	P	13	258	C.Wepn	P	AC	18×9
—	—	—	—	Wing1	FS	MI	67×2
—	—	—	—	Wing2	FS	MI	67×2
—	—	—	—	—	—	—	—



⓰ Gunner	ACH9d		LV.16	胴体	—	—	—
胴体	P	13	258	C.Wepn	P	AC	18×9
—	—	—	—	Wing1	FS	MI	67×2
—	—	—	—	Wing2	FS	MI	67×2
—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照





POST STORY

フェンリルはけっきょく革命軍の手に渡ってしまった。アッシュたちはノトゥンクミラへ後退する。初めて訪れたこの街の、どこにバーグショミティのアジトがあるのかわからない。以前ならここで聞込みをするところだが、今回はコーディが情報を持っていた。この街の酒場で、ヴァンツァー用の武器が買えるという。しかしノトゥンクミラの街には闘技場はない。それなのにヴァンツァーの武器が買えるというのは妙だ、とリーザは思う。おそらくその酒場をつつけば、糸口が開けるかもしれない。

予想どうり、酒場のマスターはバーグショミティと繋がっていた。なかば脅すようにしてアジトへ案内させるコーディ。鮮やかな手並みだが、どうやらリーザをまねた一流のハッタリだという。こうしてアッシュたちは、無事にアジトにつくことができた。

ノトゥンクミラの街 サリバシュアジト

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ギザ5A	胴体	156	36	64	ノーマル	1323
ハルトツァーン	胴体	153	35	58	ノーマル	1389
モスVAS	胴体	172	31	66	耐貫通	1416
ギャフA	胴体	148	46	72	耐衝撃	1616
ギザ5A	腕	96	29	21	ノーマル	480
ハルトツァーン	腕	94	28	43	ノーマル	706
モスVAS	腕	100	25	22	耐貫通	514
ギャフA	腕	91	37	42	耐衝撃	746
ギザ5A	脚	132	32	44	ノーマル	875
ハルトツァーン	脚	109	31	39	ノーマル	873
モスVAS	脚	146	27	45	耐貫通	936
ギャフA	脚	125	41	47	耐衝撃	1068

●Weapon 武器

名前	種類	攻×弾	命中率	重量	攻撃属性	価格
グロウタスク	MG	22×7	[illegible]	24	貫通	374
ヴンダー20	RF	105	83	27	貫通	402
オーデンM98	SG	18×8	70	23	[illegible]	330
ヒートラットS	FR	38×4	74	25	炎熱	380
ケアード10	BZ	117	62	29	炎熱+衝撃	362
GL200M6	GR	[illegible]	70	27	炎熱+貫通	274
メナートU	MI	67×2	84	34	炎熱+衝撃	506
ヴィルトGR	RK	26×6	65	32	炎熱+衝撃	446
エアヴィルトM	AM	57×2	87	33	炎熱+衝撃	522
エアフィンチ1	AR	19×8	[illegible]	31	炎熱+衝撃	460
201式増加装甲	SL	-		12	耐衝撃	246

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T48	18	0	5	412
AG-450C	20	[illegible]	0	745

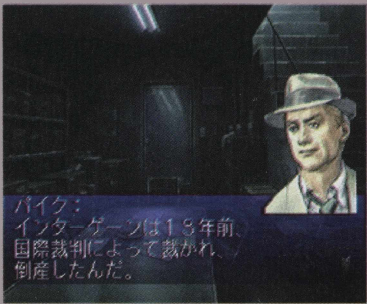
●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

INTER MISSION



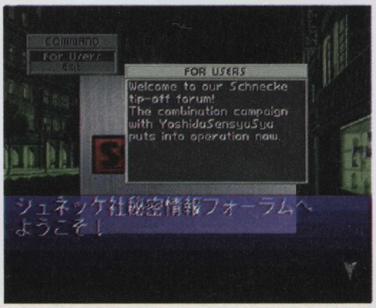
インターゲーンのことを、革命軍に武器を供給している兵器メーカー、くらいに考えていたリーザたちだったが、そうではないことがパイクの言葉から判明した。13年まえ、他のメーカーからライセンスされた技術を無断で外国へ売り飛ばした罪で国際裁判にかけられ、倒産したメーカー。それがインターゲーンだったのだ。現在、兵器メーカー・インターゲーンは存在しない。では革命軍に武器を供給しているインターゲーンとはいったい何なのか。謎はますます深まるばかりだった……。

シュネッケ社フォーラムで"嫌なヴァンツァー"が手に入る

6月20日のDNC極秘情報を覚えているだろうか。21日にDNCニュースの、その他の情報にアクセスしろ、といわれていたはずだ。ミッション19が終わった今日が21日。さっそく試してみよう。

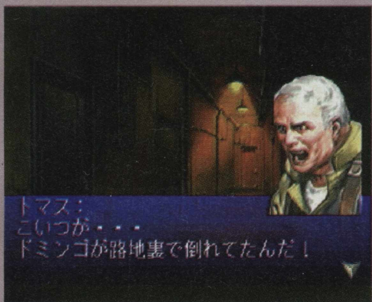
まず、「ある単語をドイツ語と英語に訳し、そのスペルを比べる」というメッセージが表示される。21日のその他のニュースを見ると、カタツムリに当てた伝言が。つまり、カタツムリを表わす英語とドイツ語を比べ、違っている文字を見つければよい。この答は"S"と"N"。シュネッケ社のフォーラムにアクセスして、"SN"とパスワードを入れると、シュネッケ社極秘フォーラムに入れるのだ。さらにここで、400フレーム(6.6秒)以内にクイズに答えると、マンガ家吉田戦車氏デザインの"嫌なヴァンツァー"が届けられる。「シュネッケ社はECなかの何という国にあるか？」というクイズの答は、ドイツ、"GERMANY"だ。

この"嫌なヴァンツァー"、見かけはともかく、その強さは目を見張るものがある。ぜひ入手して、実戦に投入しよう。









　トマスたちと酒場へ繰り出したアッシュは、そこで父の友人だったという女性に会う。彼女に言われ、故郷のマニブル街へ足を伸ばしたアッシュ。だが故郷を見て、アッシュの心に懐かしさは蘇ってきたのだろうか……。

　アジトに戻ると、意外な男に会うことになる。路地裏で倒れていたところをトマスにかつぎこまれたその男は、ドミンゴだった。リーザたちのOCU捕虜救出作戦司令部にいた、あの男である。ボーネアの街でトマスを尋ねてきた男、といったほうがわかりやすいかもしれない。

　ドミンゴは大ケガをして倒れていたという。どうやら爆風にやられてケガをしたらしい。エイミアが看病し、事なきを得た。しかしドミンゴはどこでそんなケガをしたのだろうか。

　その晩、ドミンゴはトマスたちに無言で行方をくらましてしまう。

秘密の闘技場で闘う

　ドミンゴが姿を消した騒動のあと、全員で地下倉庫で作戦会議になる。セットアップを終え、いよいよ首都ダカへ出発、というまえに、もう一度酒場へ行ってみよう。マスターがコーディの才能を見抜いて、秘密の闘技場を教えてくれるのだ。マスターの案内でさっそく行ってみると、ファイターのレベルが高く、その分、賭け金のレートもかなり高い。自信があれば金を稼ぐにはぴったりの場所である。しかも、マスターが格闘武器のドーンスターをプレゼントしてくれるぞ。

　酒場にたむろする人々には、闘技場もない退屈な街、といわれていたノトゥンクミラだったが、一般の闘技場以上にすごいところがあったのだ。





MISSION 20

首都ダカ中心部

敵出現数	19+4
味方出撃可能数	12
ボーナス	30000









PRE STORY

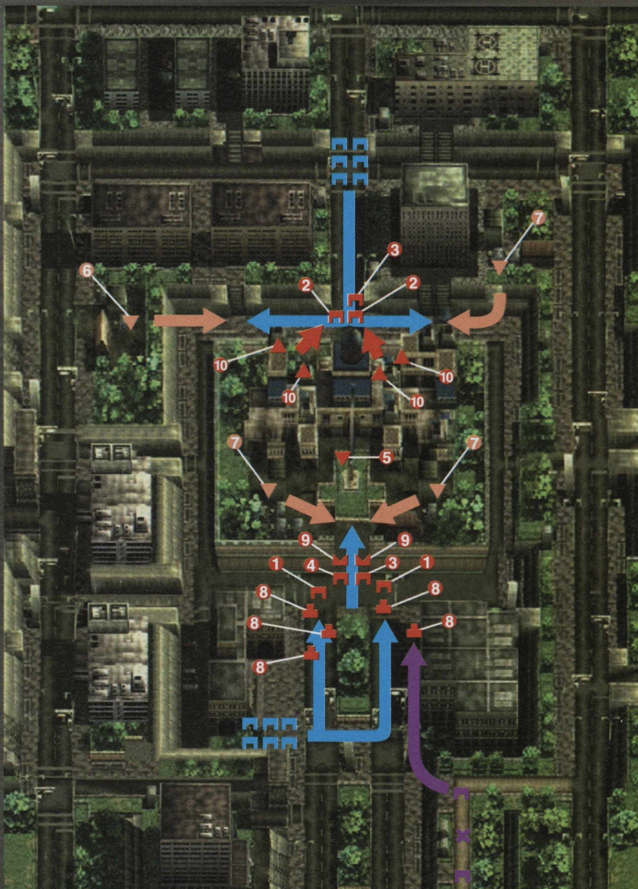
サリバシュは、今度こそ、革命軍の手から首都を取り戻すため、手兵をまとめて首都ダカ中心部へ向かう。連絡を受けて、アッシュたちも、ノトゥンクミラから首都へ向かった。アッシュにとっては、クーデターが始まって三度目の首都、ということになる。もっとも今回の作戦の舞台は、ミッション14で爆撃されたビル街ではなく、官庁などの並ぶ政治の中心部だ。

ここを守る革命軍部隊は、それほど大きな規模ではない。むしろ、ダウンタウンやビル街にいた兵力のほうが多かったくらいだ。サリバシュは部隊をふた手に分け、一方にVTOL機を引き付けるなど陽動を、一方はサリバシュの手兵とともに国会議事堂へ一気に突っ込もうという作戦をとる。

国会議事堂を開放すれば、革命軍は首都から追い出されることになるだろう。そうなれば、バーグショミティの勝利に一歩近づく、というわけだ。アロルデシュ革命における、いちばんの山場という戦いである。

6月21日午前6時。ついに戦闘が始まった。

1～10で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

まずは部隊をふた手に分ける。マップ上方に配置した部隊が主に相手にするのは、3機のヴァンツァーと4機のVTOL。問題となるのはVTOLで、遠距離兵器をバンバン撃ち込んで来る。手前にはヴァンツァーが立ちはだかっているから、かなりの負担だ。近距離攻撃レベルの高いキャラクターをふたりほど斬り込み隊として向かわせ、残りは対空ミサイル、対空ロケットで武装しよう。VTOLさえ倒してしまえばもう航空兵器はいないので、お金に余裕があれば対空武器は捨ててしまってもいい。

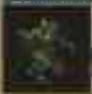
マップ下方の部隊には、サリバシュらNPC3機も加わる。ときどき、瀕死の敵にとどめを刺すなど、美味しいところを持っていくが、基本的には当てにはできない。だがこちらの敵部隊のほうは、それほど突っ込んではこない。多脚メカも、こちらが門の辺りまで進出しなければ動かないので、まずはゆっくり車輌兵器から片付けていこう。

VTOLをすべて片付けた辺りで、敵に増援が現れる。国会議事堂のなかに2機、外に2機の計4機で、いずれも大型の3輪メカだ。マップ左上の1機には、ヴェンが搭乗しており、このユニットを倒せば、ミッションクリアーである。

ENEMY DATA



❶ Attacker	MothVAS	LV.13		胴体			
胴体	[illegible]	31	172	左手	P	MG	22×7
左腕	P	25	106	右手	P	RF	105
右腕	[illegible]	25	106	左肩			
脚	P	27	145	右肩	[illegible]	SL	



❷ Attacker	MothVAS	LV.13		胴体			
胴体	P	31	172	[illegible]	P	MG	22×7
左腕	P	25	106	右手	P	SG	18×8
右腕	P	25	106	左肩	-		
脚	P	27	145	右肩	S	SL	



❸ Fighter	HeilM16	LV.13		胴体	—	—	—
胴体	F	40	161	左手	S	PC	117
左腕	F	32	99	右手	S	PC	117
右腕	F	32	99	左肩	S	SL	
脚	F	35	136	右肩	S	SL	



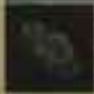
❹ Veteran	HeilM16	LV.17		胴体	—	—	—
胴体	F	40	161	左手	S	PC	117
左腕	F	32	99	右手	S	PC	117
右腕	F	32	99	左肩	N	SL	
脚	F	35	136	右肩	N	SL	



❺ Commander	OSV-12d	LV.18		胴体	SP	CA	68×3
胴体	P	43	361	Head1	FS	MI	60×2
脚	P	35	237	Head2	P	AC	16×9
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❻ Ven	OSV-21a	LV.16		胴体			
胴体	N	46	399	C.Wepn	P	AC	18×9
脚	N	37	262	L.Head	P	AC	27×9
				R.Head	P	AC	27×9



❼ Gunner	OSV-21a	LV.14		胴体			
胴体	N	46	399	C.Wepn	P	AC	18×9
脚	N	[illegible]	262	L.Head	P	AC	27×9
				R.Head	P	AC	27×9
				L.Wepn			



❽ Attacker	BT99M4	LV.13		胴体	—	—	—
胴体	N	37	191	Head1	SP	CA	49×3
脚	N	30	136	Head4	P	MG	22×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❾ Gunner	120mmATC	LV.14		胴体	—	—	—
胴体	N	40	220	Head1	SP	CA	56×3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



❿ Gunner	IVA-13A	LV.14		胴体	P	AC	18×9
胴体	P	11	250	Wing1	—	—	—
—	—	—	—	Wing2	FR	CB	117
—	—	—	—	Wing3	FS	RK	26×6
—	—	—	—	Wing4	FS	MI	68×2

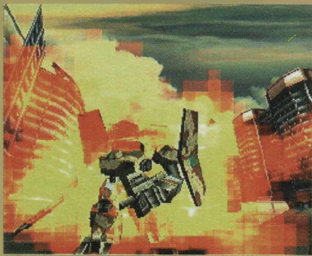
※ 各項目の見方についてはP76を参照

武器ショップの少年を資金援助する

ミッション後、仮設司令部でおきるすべてのイベントを見たあと、もう一度整備場へ行ってみよう。ここで、グリフを主人公としたイベントが起きる。ショップのオヤジ、ダンに話しかけると、その息子のリックが、自作の武器を買ってくれ、と割り込んでくる。ずうずうしい息子をダンが叱ると、リックは整備場を飛び出してしまう。ショップを出ようとすると、少年を放っておいていいのか？　とアッシュが聞いてくる。これに"NO"と答えて司令部を出ると、リックが見つかる。武器を作る資金が欲しい、という彼に600以上の金を渡そう。このあとも整備場へ行くとリックがいるが、金をせびられるだけなので、話しかけてはいけない。



POST STORY





ヴェンの乗る大型の3輪メカを撃破し、再びヴェンを捕らえようとした矢先のこと。見たこともないタイプの攻撃機が現れ、ヴェンを襲った。いち早く反応したのはリラだった。彼女のヴァンツァーはヴェンをかばって被弾。機体は炎に包まれてしまう……。

6月21日午後4時。首都ダカを取り戻したバーグショミティは、ここに仮設司令部を置くことにした。しかしリラを失ったサリバシュは、革命軍と戦うのを止めるといい出す。そこへ、ヴェンがディーアン駐留基地に現れたという情報が入ると、逆上したサリバシュがひとり出撃しようとする一幕も。これを止めたのは意外なことにサユリ。彼女の説得で、ようやくサリバシュは自分を取り戻すことになる。

平静に戻ったサリバシュとともに、アッシュたちは新たな作戦を模索する。

SHOP LIST　首都ダカ 仮設司令部整備場

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
102式乙 強陣	胴体	172	39	72	ノーマル	1281
ジービュT8		188	33	74	耐貫通	1692
トレーロ		177	43	79	耐火	1723
ゼニスDV		163	50	73	耐衝撃	1755
102式乙 強陣	腕	106	31	24	ノーマル	573
ジービュT8		117	26	25	耐貫通	613
トレーロ		109	34	26	耐火	625
ゼニスDV		101	39	24	耐衝撃	636
102式乙 強陣	脚	148	35	49	ノーマル	1285
ジービュT8		160	30	50	耐貫通	1375
トレーロ		149	39	54	耐火	1191
ゼニスDV		133	44	50	耐衝撃	1426

●Weapon　武器

名前	種類	威力	命中率	重量	攻撃属性	価格
オップファー	MG	21×8	78	27	貫通	435
ヘキサファイア	RF	118	82	29	貫通	480
VNピュジュ	SG	21×8	72	25	貫通	388
ヘルボンド	FR	42×4	73	27	炎熱	453
ロックジャック	BZ	132	60	32	炎熱＋衝撃	434
スキュアGF2	GR	69	68	30	炎熱＋貫通	328
H.C100	CA	55×3	87	34	衝撃＋貫通	471
VS17-N	SL		—	13	ノーマル	304

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T5B	24	0	5	496
AG-640C	[illegible]	48	0	892

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 21

ブラフマプトラ川支流

敵出現数	26+2
味方出撃可能数	10
ボーナス	30000









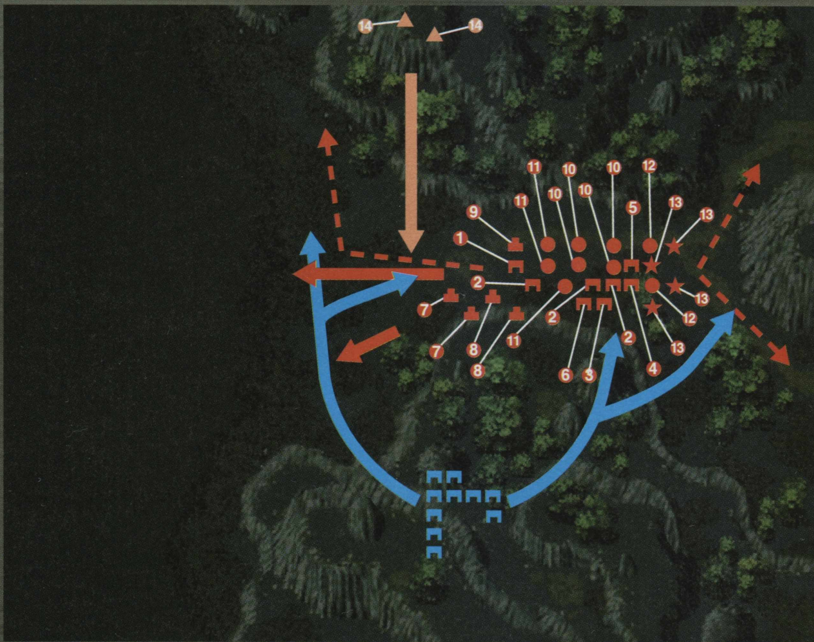
PRE STORY

メイランから、革命軍がインターゲーンから受けている物資補給を絶つ、という作戦が提案された。メイランは革命軍の中枢にいただけに、物資の受け渡し場所や時間を知っていた。場所はブラフマプトラ川の支流。ここに、偽装した貨物船で武器を運んでくる。これを襲えば、革命軍の補給線を一気に押さえることができるかもしれないのだ。

サリバシュについていてやりたいというトマスと、なんとなく気乗りのしないロズウェルを除いた、アッシュたちバーグショミティ部隊は、ブラフマプトラ川の物資受け渡し地点で張り込む。確かに革命軍のトラック部隊が現れた。だが、貨物船で来るはずだった補給は、輸送機からのパラシュート投下に変わっていた。輸送機を攻撃する武器はバーグショミティにはないらしい。これでは敵の補給線を絶つことはできない。

しかし、集結している革命軍のトラック部隊と、その護衛のヴァンツァーを叩くだけでも効果はある。そう考えたリーザは、攻撃を決意した。

1～14で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



トラック逃走ルート

ヴァンツァー　大型機動兵器　戦車・装甲車　トラック・ジープ　砲台　支援ポッド　ヘリコプター　航空機
味方の動き（味方の増援）　敵の動き（敵の増援）　NPCの動き

TACTICS

敵ユニットのなかにはトラックなどの非戦闘車輌も数多い。楽な作戦かと一瞬思うが、戦ってみると意外に難儀する。やはりトマスとロズウェルが抜けているのが大きいようだ。このふたりを高レベルのキャラクターに育てていた場合には大幅な戦力ダウンになるだろう。しかしこればかりはしかたがない。

じつはミッションが進むと、トラック部隊は物資の積み込みを完了した、としてマップ左上方と右端の上下へ消えていくのだ。きっちりトラックまで破壊して敵を全滅させたいなら、あらかじめそちらのほうへ回り込んで戦う必要がある。いつもより少ない戦力なのであまりしたくはないが、部隊をふたつに分け、マップ右端と左上方へ進めるのだ。

しかし途中で敵ヴァンツァーが、トラックを守るようにして道を塞ぐため、これを排除しなくてはならない。肩に大げさな兵装をつけた2機のヴァンツァーは遠距離兵器を持つ。それ以外は近距離攻撃タイプだ。コマンダーはレベル18で、ディフェンスのオーナースキルを持っている。敵の回避率を高めてしまうため、早めに倒しておきたい。後半ターンでVTOLが2機飛んでくる。対空兵器が必要というほどではないが、攻撃範囲が広いので気を付けよう。

ENEMY DATA



❶ Commander	Gust505C	LV.18		胴体	—	—	—
胴体	N	38	169	左手	P	MG	28×6
左腕	N	30	104	右手	P	MG	28×6
右腕	N	30	104	左肩	—	—	—
脚	N	34	142	右肩	N	SL	



❷ Attacker	Gust505C	LV.14		胴体			
胴体	N	38	169	左手	P	MG	28×6
左腕	N	30	104	右手	P	MG	28×6
右腕	N	30	104	左肩			
脚	N	34	142	右肩	N	SL	



❸ Fighter	ZebuT8	LV.14		胴体			
胴体	P	33	189	左手	S	RD	61
左腕	P	26	117	右手	S	PC	71
右腕	P	26	117	左肩	N	SL	
脚	P	30	160	右肩	N	[illegible]	



❹ Gunner	Trero	LV.14		胴体			
胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
右腕	F	34	109	左肩	FS	MI	75×2
脚	F	39	149	右肩	FS	MI	75×2



❺ Gunner	Trero	LV.14		胴体			—
[illegible]	F	43	177	左手	S	PC	71
左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
右腕	F	34	109	左肩	FS	RK	29×6
脚	F	39	149	右肩	FS	RK	29×6



❻ Veteran	ZebuT8	LV.19		胴体		—	—
胴体	P	33	189	左手	S	RD	67
左腕	P	[illegible]	117	右手	S	PC	71
右腕	[illegible]	26	117	左肩	N	SL	
脚	P	30	160	右肩	N	SL	



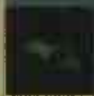
❼ Attacker	AM121M4	LV.14		Head1	P	AC	20×9
胴体	N	29	194				
脚	[illegible]	[illegible]	[illegible]				



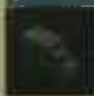
❽ Attacker	A338S10a	LV.14		胴体	—	—	—
胴体	N	29	194	Head1	P	AC	20×9
脚	N	19	127	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



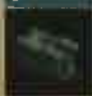
❾ Gunner	OC300MT	LV.14		胴体		—	—
胴体	N	6	46	Head1	P	MG	8×6
脚	N	5	32	Head2	N	RW	D
			—	Head4	N	RW	D



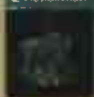
❿ Driver	VT500	LV.12		胴体		—	
胴体	N	9	59				
脚	N	5	30				



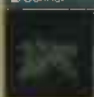
⓫ Driver	C350	LV.12		胴体			—
胴体	N	10	114				
脚	[illegible]	9	70				



⓬ Driver	PM11781	LV.12		胴体			
胴体	N	23	168	Head1	[illegible]	GR	68
脚	N	12	95				



⓭ Repairman	ISP100R	LV.12		胴体			
胴体	P	20	89	左手			
左腕				[illegible]	F	FR	52×4
右腕				左肩	N	SL	
脚	P	12	[illegible]	右肩	N	SL	



⓮ Gunner	IVA-138	LV.14		胴体	P	AC	20×9
胴体	P	12	275	Wing3	FS	MI	76×2
				Wing4	FS	MI	76×2

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY





インターゲーンの貨物船を襲い、革命軍への補給線を遮断する、という当初の目的に失敗したバーグショミティ部隊は、首都ダカに戻った。

6月22日午前3時。アジトに帰りついたアッシュたちは、寝る間を惜しんで作戦を練ることになる。

メイランの話では、補給線を絶つことはできなかったが、襲撃による効果はあるはずとのこと。しばらくはインターゲーンからの補給がストップするというよみだ。それならば戦力差の埋まった今がチャンス、ということになる。ディーアン空軍基地を襲撃するという、一見不可能な作戦も、にわかに現実身を帯びてきた。

それでも全員が否定的な意見をいうなか、発言したのは、なんとロズウェル。彼の考えた奇抜な作戦は、果して功を奏することになるだろうか……。

SHOP LIST　首都ダカ 仮設司令部整備場

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
102式乙 強障	胴体	178	39	72	ノーマル	1281
ジービュT8	胴体	[illegible]	33	74	耐貫通	1692
トレーロ	胴体	177	43	79	耐火	1723
ゼニスDV	胴体	183	50	73	耐衝撃	1766
102式乙 強障	腕	106	31	24	ノーマル	573
ジービュT8	腕	117	26	25	耐貫通	613
トレーロ	腕	109	34	26	耐火	625
ゼニスDV	腕	101	39	24	耐衝撃	636
102式乙 強障	脚	146	35	49	ノーマル	1285
ジービュTB	脚	100	30	50	耐貫通	1375
トレーロ	脚	143	39	54	耐火	1191
ゼニスDV	脚	136	44	50	[illegible]	1426

●Weapon　武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
オップファー	MG	21×8	76	27	貫通	435
ヘキサファイア	RF	118	[illegible]	29	貫通	480
VNヒュジュ	SG	21×8	72	25	貫通	388
ヘルボンド	FR	42×4	73	27	炎熱	453
ダブルファング	NK	+53	+8	24	衝撃	255
フェアアイアン	RD	+61	+7	29	衝撃	351
ロックジャック	BZ	132	60	32	炎熱+衝撃	434
スキュアGF2	GR	69	66	30	炎熱+貫通	328
アードラーG	MI	75×2	66	38	炎熱+衝撃	606
マイナ2	RK	29×6	67	36	炎熱+衝撃	534
ラバースM5	AM	120	68	37	炎熱+衝撃	622
イーグレットAF	AR	29×6	62	35	炎熱+衝撃	549

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T5B	24	0	5	496
AG-640C	22	48	0	892

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

MISSION 22

アロルデシュ海岸

敵出現数	28
味方出撃可能数	12
ボーナス	30000









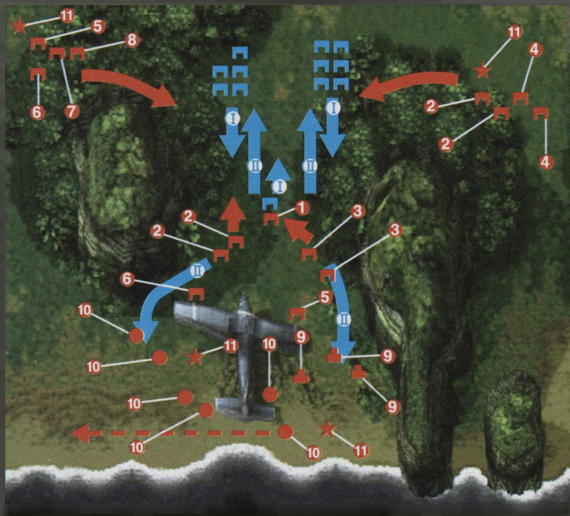
PRE STORY

ロズウェルの作戦は、大胆というより無謀なものだった。爆弾を積んだ輸送機を使ってディーアン空軍基地を襲い、爆撃機のハンガーの前に強行着陸。輸送機の爆弾を爆発させてハンガーごと敵の爆撃機を破壊し、混乱に乗じて基地を制圧する、というものだ。

しかしこの作戦のためには先立つものが必要である。バーグショミティには輸送機がなかった。はて、輸送機と言えばどこかにあったような……。そう。制海艦モントから脱出した際にアッシュたちが乗っていた輸送機。あれがまだ海岸に残されているはず、と思い出したのはジョイス。しかもパイロットまでいるではないか。もちろんパイロットとはエイミアのことだ。

海岸へたどり着くと確かに輸送機はあった。しかし周りを得体の知れない部隊が取り囲んでいる。ヴェンを何度も襲った、あのヘリと同じ塗装。国籍、部隊マークを廃した謎の部隊である。いぶかるアッシュたちを押し退けて、ジョイスが飛び出す。敵のヴァンツァーを攻撃するジョイス。たちまち戦端が開かれた。

1 ～ 11 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



Ⅰ Ⅱ は動きの順番を示している

トラック逃走ルート

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

敵の数はこれまでで最大の28。軽くプレーヤー側兵力の2倍以上である。しかしよく見てほしい。すぐ正面のヴァンツァーの後方、輸送機の周りにいるのは非戦闘車輌ばかりだ。これらの車輌は、ミッションの最後には海岸を左側へ後退していく。それを考えあわせて、全滅させるつもりならマップ左下へもユニットを派遣しておいたほうがいいだろう。

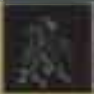
まずはジョイスを下げる。突出しているので、フクロ叩きにあう可能性があるからだ。ジョイスを移動範囲のいっぱいまで下げ、他のユニットをいっぱいまで進めると、ちょうど同じくらいの位置に並ぶだろう。次ターンから歩調を合わせて攻めればいい。

全機いっせいに正面の敵ヴァンツァーに攻めかかる。手前左がノーマル装甲、右は耐貫通装甲、奥の遠距離武器系が耐火装甲だ。左右の敵は、正面のヴァンツァー6機を倒してから、向こうから寄ってくるので、それまでには正面を片付けておこう。

敵は全体にレベルが高い。だが順序よく倒していけば、逆にこちらがレベルアップするチャンス。航空兵器はいないが、遠距離攻撃にはやや苦しめられる。こちらも、一部の味方に、ロケットやミサイルなどの遠距離兵器で武装させておこう。

ENEMY DATA

❶ Commander	Gust505C		LV.19		胴体			
	胴体	N	38	169	左手	P	MG	28×6
	左腕	N	30	104	右手	P	MG	28×6
	右腕	N	30	104	左肩	—	—	—
	脚	N	34	142	右肩	N	SL	

❷ Attacker	Gust505C		LV.16		胴体			
	胴体	N	38	169	左手	P	MG	28×6
	左腕	N	30	104	右手	P	MG	28×6
	右腕	N	30	104	左肩	—	—	
	脚	N	34	142	右肩	N	SL	

❸ Fighter	ZebuT8		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	P	33	189	左手	S	NK	47
	左腕	P	26	117	右手	S	NK	47
	右腕	P	26	117	左肩	N	SL	
	脚	P	30	160	右肩	N	SL	

❹ Fighter	ZebuT8		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	P	33	189	左手	S	RD	61
	左腕	P	26	117	右手	S	PC	71
	右腕	P	26	117	左肩	N	SL	
	脚	P	30	160	右肩	N	SL	

❺ Gunner	Trero		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
	左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
	右腕	F	34	109	左肩	FS	MI	75×2
	脚	F	39	149	右肩	FS	MI	75×2

❻ Gunner	Trero		LV.16		胴体	—		
	胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
	左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
	右腕	F	34	109	左肩	FS	MI	75×2
	脚	F	39	149	右肩	FS	RK	29×6

❼ Gunner	Trero		LV.16		胴体			
	胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
	左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
	右腕	F	34	109	左肩	FS	RK	29×6
	脚	F	39	149	右肩	FS	RK	29×6

❽ Veteran	ZebuT8		LV.21		胴体	—		
	胴体	P	33	189	左手	S	NK	47
	左腕	P	26	117	右手	S	NK	47
	右腕	P	26	117	左肩	N	SL	
	脚	P	30	160	右肩	N	SL	

❾ Gunner	OLV160M3		LV.14		Head1	P	MG	18×6
	胴体	N	9	96	—	—	—	—
	脚	N	8	67	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

❿ Driver	ST300M		LV.14		胴体	—	—	—
	胴体	N	14	163	脚	FD	GR	69
	脚	—	—	—	Head1	—	—	—
	Head4	N	12	109	Head2	—	—	—
	—	—	—	—	Head3	P	MG	28×6

⓫ Repairman	SP009C		LV.12		胴体	F	FR	42×4
	胴体	P	21	98	左手	—	—	—
	左腕	—	—	—	右手	—	—	—
	右腕	—	—	—	左肩	N	SL	
	脚	P	13	83	右肩	N	SL	

※ 各項目の見方についてはP76を参照

TACTICAL TIPS 10　回復系アイテムの選びかた



便利な回復アイテムのリペアやリバースだが、実戦では何を持って行けばいいのだろうか。ショップでは、リペア1～3、リバース1、2が買える。このうち最大HPの25%しか回復しないリバース1は必要なし。次の敵ターンでまたHP=0にされる危険があるためだ。また、リペア3でしか回復できないほどのダメージを受けてから回復していては、実戦では間に合わない。となると、価格と重量に難はあるものの、HPを0からMAXにしてくれるリバース2を1個、最大HPの75%まで回復してくれるリペア2を2～3個持つのが理想だろう。





POST STORY

謎の部隊との戦闘は異様な結果となった。彼らは認識票も身分証明書も持っていない。しかし装備はOCU軍ものだ。捕虜から情報を聞き出そうとしても、みんな自殺してしまう……。

首都ダカに戻ると、ロッキーに郵便が届けられる。旧友のグレニーからの郵便。差し出し人の住所を調べると、軍の病院だった。

病院を尋ねるロッキー、トマス、ロズウェル。ここで、かつて陸防軍の地雷処理班にいたロッキーの過去が語られる。しかし当時相棒としていっしょに仕事をしていたグレニーは、地雷の処理を誤って大ケガをしていたのだ。地雷処理のエキスパートであるはずのグレニーの大ケガ。ロッキーはなんとなく納得できないものを感じるのだが……。

SHOP LIST　首都ダカ 仮設司令部整備場

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
カーフィルM3	胴体	[illegible]	41	[illegible]	ノーマル	1844
クアガM08	胴体	194	40	72	ノーマル	1936
フロストM50	胴体	164	45	[illegible]	耐火	2010
デーゲンT8	胴体	179	52	82	耐衝撃	2047
カーフィルM3	腕	116	33	26	ノーマル	671
クアガM08	腕	114	32	46	ノーマル	846
フロストM50	腕	[illegible]	36	[illegible]	耐火	731
デーゲンT8	腕	110	42	35	耐衝撃	820
カーフィルM3	脚	[illegible]	37	55	ノーマル	1501
クアガM08	脚	[illegible]	36	49	ノーマル	1497
フロストM50	脚	164	41	61	耐火	1636
デーゲンT8	脚	151	47	56	[illegible]	1666

●Weapon　武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
クラヴィエ	MG	24×8	74	30	貫通	523
ユーラ60mm	RF	131	80	33	貫通	563
ビークガザ	SG	23×8	71	28	貫通	449
ファイアアント	FR	47×4	74	30	炎熱	530
H.C110	CA	61×3	67	37	衝撃+貫通	557
マッドキャップ6	BZ	147	61	35	炎熱+衝撃	508
ヒュージバスター	NK	+58	+5	27	衝撃	298
ロッダーG	RD	+67	+10	32	衝撃	414
バーホーン	GR	76	70	33	炎熱+貫通	386
スラッシュ	MI	61×3	88	41	炎熱+衝撃	711
イーグレットF	RK	48×4	66	39	炎熱+衝撃	612
ブラヴァーS4	AM	72×2	85	40	炎熱+衝撃	729
スカイマイナ6	AR	32×6	67	38	炎熱+衝撃	843
SN-20	SL			15	ノーマル	354

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T3D	[illegible]	[illegible]	6	694
AG-1000D	23	53	0	1056

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

MISSION 23

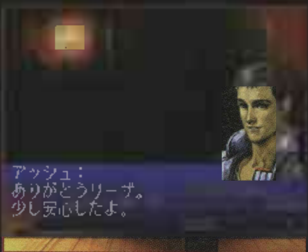
ディーアン空軍基地

敵出現数	18+2
味方出撃可能数	4+4
ボーナス	30000



PRE STORY







輸送機を得て、ディーアン空軍基地へ攻め込む準備も整った。バーグショミティのアジトでは、どう戦うかの作戦が討議されている。

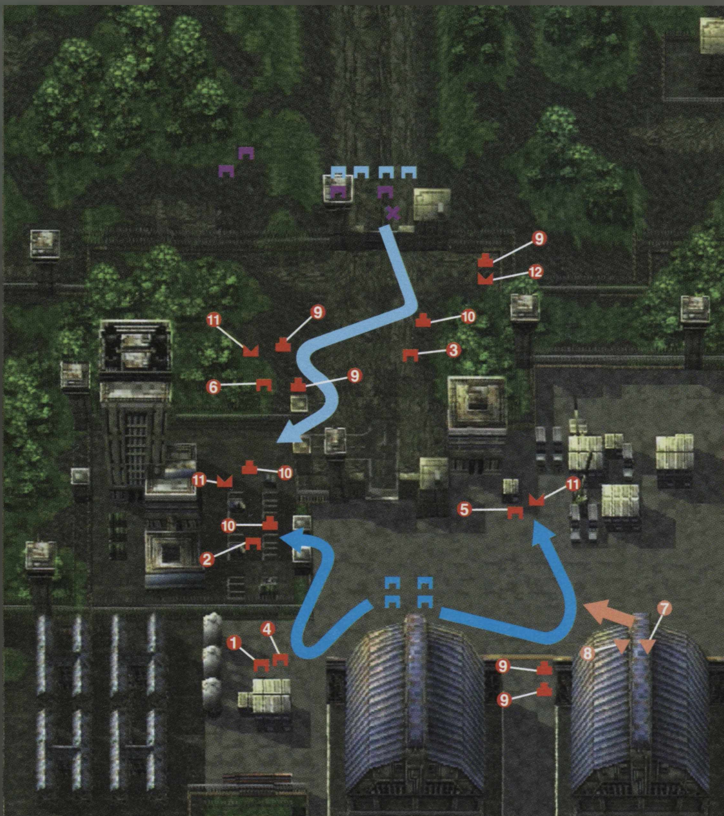
部隊を3つに分けるというトマスの案が採用された。ひとつは、輸送機に乗り込んで、仕掛けた爆弾の爆発まで輸送機を守る部隊。輸送機を操縦するエイミアを含む4人がこれに当たる。あとは、爆発に呼応して突入するトマスを始めとする4人の部隊。さらに、基地の混乱に乗じて、フェンリルを捜し、確保する部隊。これがアッシュを含む4人だ。

決戦前夜。作戦の指揮官を指名されたアッシュは不安を押し隠して、仲間たちの部屋を訪ねる。仲間たちは、それぞれの言葉でアッシュを勇気づけるのだった。

6月23日午前6時。

激しい対空砲火の中を、超低空飛行で侵入する輸送機。文句を言いながら操縦しているのはもちろんエイミアだ。爆撃機のハンガーまえに強行着陸する。爆弾の爆発まで、輸送機を守り抜かなくてはならない。エイミアの部隊は、着陸と同時に、ヴァンツァーを展開した。

1～12で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

輸送機の爆発までは5ターン。まず輸送機から降りたエイミア隊を、機首部分へ移動させよう。敵4機はまっすぐ輸送機を狙って進んでくるので、そのまえに立ちはだかるようにしてブロックする。輸送機自体のHPはわからないが、3、4回攻撃されるとまずアウト。左側のコマンダー(レベル22)の遠距離攻撃は仕方ないとして、あとの攻撃は食い止めたい。輸送機に隣接さえさせなければ、守り切れるだろう。

輸送機が爆発すると、トマス隊も戦列に加わる。外側の門を突破し、まず門の右側の敵を攻める。続いて左の敵4機を倒し、下へ進んで内側の門へと入り、戦車と砲台を攻撃しよう。敵の数は多いがブロックごとに分散しているし、接近しなければ出てこない。さらに、NPC4機もそれなりに役に立つ。むしろ経験値を持っていかれないように気をつけたいほどだ。エイミア隊は、輸送機周りに加えて敵増援の3輌メカ、さらにその上方にいる2機を担当する。余力があれば左に進んで門を抜け、門のなかの敵を叩こう。ここでトマス隊と合流できればベスト。

敵の航空兵器はないので、対空装備はいらない。その分、遠距離武器のロケットやミサイルを装備し、近距離武器のユニットをサポートするようにしよう。

ENEMY DATA

❶ Commander	Calm450S		LV.22		胴体	—	—	—
	胴体	P	35	207	左手	P	MG	24×8
	左腕	P	28	128	右手	P	SG	24×8
	右腕	P	28	128	左肩	—	—	—
	脚	P	31	175	右肩	N	SL	

❷ Attacker	Calm450S		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	P	35	207	左手	P	MG	24×8
	左腕	P	28	128	右手	FS	BZ	147
	右腕	P	28	128	左肩	—	—	—
	脚	P	31	175	右肩	N	SL	

❸ Attacker	Calm450S		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	P	35	207	左手	P	MG	24×8
	左腕	P	28	128	右手	P	SG	24×8
	右腕	P	28	128	左肩	—	—	—
	脚	P	31	175	右肩	N	SL	

❹ Gunner	Trero		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
	左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
	右腕	F	34	109	左肩	FS	AM	72×2
	脚	F	39	149	右肩	—	—	—

❺ Gunner	Trero		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
	左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
	右腕	F	34	109	左肩	FS	RK	48×4
	脚	F	39	149	右肩	—	—	—

❻ Veteran	Trero		LV.21		胴体	—	—	—
	胴体	F	43	109	左手	S	PC	71
	左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
	右腕	F	34	109	左肩	FS	MI	68×3
	脚	F	39	149	右肩	—	—	—

❼ Commander	OSV-21C		LV.22		胴体	—	—	—
	胴体	N	52	480	左手	P	RF	176
	脚	N	42	315	右手	FS	RK	49×6
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

❽ Gunner	OSV-21C		LV.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	52	480	左手	P	RF	176
	脚	N	42	315	右手	FS	RK	49×6
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

❾ Gunner	BT98M4A3		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	N	42	230	Head1	SP	CA	62×3
	脚	N	34	164	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

❿ Gunner	AAT6S1b4		LV.16		胴体	—	—	—
	胴体	N	42	230	Head1	SP	AC	23×9
	脚	N	34	164	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

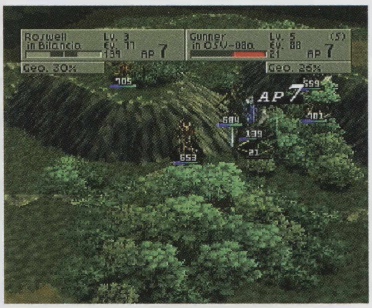
⓫ Gunner	40mmAAC		LV.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	42	265	Head1	SP	AC	25×9
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

⓬ Gunner	GAM409A		LV.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	42	265	Head1	FS	AM	105×2
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

TACTICAL TIPS 11

キャラクターの育てかた1

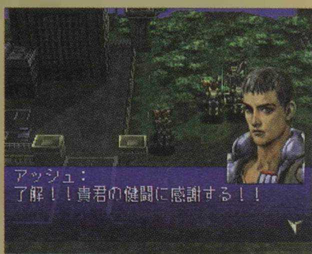


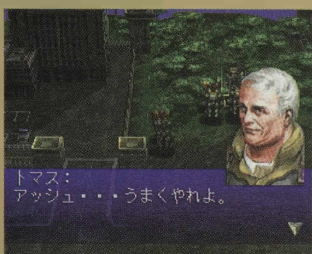
バランスよく、かつ効率よく、すべてのキャラクターを育てたいとは誰もが願うこと。しかしこのゲームでは、ミッション中にしか経験値を得ることはできない。となると、ミッションで登場する敵は、貴重な経験値の素でもある。もっとも経験値を稼げるのは、敵のパーツを完全に破壊(HP=0)したとき。とくにボディを破壊して敵を倒せば、腕2本、脚を含む4パーツ分の経験値が一気に得られる。そこで、レベルの高い味方が敵を弱らせ、最後にトドメだけをレベル上げしたいキャラクターに刺させる、という作戦が有効になる。

POST STORY







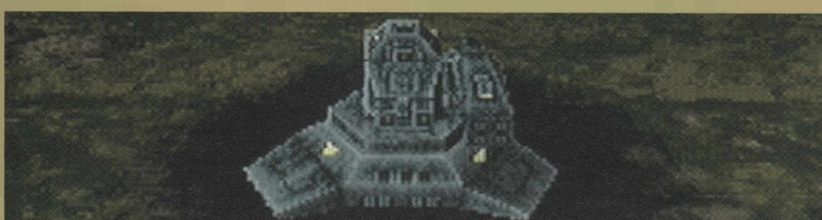


輸送機の爆発で生じた隙をついて、トマス隊とバーグショミティの傭兵部隊が乱入。ディーアン空軍基地内の敵を相手に暴れまわった。この結果、基地は作戦どおり大混乱に陥った。

このマップと次のマップは、いわば連続したミッション。トマスたちが混乱を起こし、アッシュたちがフェンリルを捜して基地の奥へ突入する。いよいよフェンリルを確保できるか、という展開だ。

アッシュたちが攻撃するまえに、もう一度ヴァンツァーなどをセットアップすることができる。次のミッションでは、衝撃系属性の武器を持ったヴァンツァーが多い。装甲が不安なら、バーグ運輸のオンラインショッピングでパーツと取り替えておくといいだろう。VTOLも4機出てくるから、対空装備も一部のユニットには持たせたい。

アッシュとともに出撃するヴァンツァーはわずかに4機なので、重量がかさんでもリペア、リバース系アイテムはバックパックに詰め込んでおいたほうがいい。早めに使って、ダメージを回復していきたい。アイテムは使えば軽くなるから、携行したアイテムはミッション中に使い切るくらいでいよう。



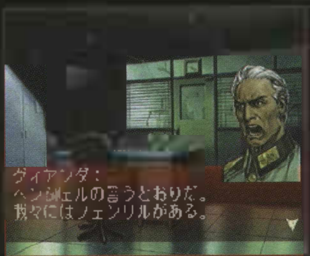
MISSION 24

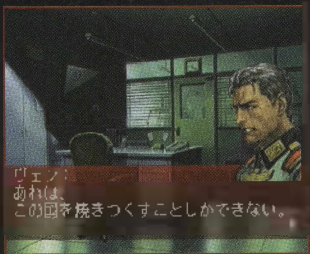
ディーアン空軍基地

敵出現数	6+17
味方出撃可能数	4+8
ボーナス	30000



PRE STORY







アッシュ隊がまさに突入しようとしていたころ、ディーアン空軍基地の長官室では、アロルデシュ軍総司令官のヴィアンダと、ヴェンが基地からの撤退の準備をしていた。

ヴェンはすでに革命の失敗を自覚していたが、ヴィアンダはインターゲーン本部へ撤退してもまだ戦おうとしている。そこにインターゲーンのヘンシェルが加わり、ヴィアンダとともに、フェンリルを実際に使おうと考えているとわかると、ヴェンの怒りは決定的となった。

ヴェンの考えでは、フェンリルはあくまでOCUを脅すための手段。実際に使うなど考えられないものだ。これに対し、アロルデシュを灼き尽くしてもかまわないと明言するヴィアンダ。ヴェンとヴィアンダの、祖国に対する考えかたの違いが、明確になった瞬間といえるだろう。

ヘンシェルとヴィアンダは脱出を急ぐ。

トマス隊の成功の連絡を受けて、アッシュ隊もいっせいに攻撃を開始。塀を破って基地内へと侵入する。

1 ～ 10 と 11 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



11 はこのマップにのみあるDoor

ヴェン逃走後の敵部隊逃走ルート

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

マップ上方右から侵入したアッシュ隊。下方ではグィアンダのヘリが飛び立とうとしている。護衛はヴェンのみである。とにかく一丸となってまっすぐ下へ進もう。青色の屋根の倉庫のまえを過ぎると、いっせいに敵の増援が現れる。このとき、ユニットどうしが離れているとあっという間にやられてしまうので、とにかくくっついていること。背後から迫る敵増援は無視して前進し、前方、つまりマップ下側を塞ぐ2機のヴァンツァーを攻撃しよう。なぜなら、次ターンでトマス、エイミア隊が追い付いて、戦列に加わってくれるからだ。サリバシュのNPCも含めて9機。無視してきたアッシュ隊背後の敵は、こちらの部隊にまかせよう。トマス、エイミア隊の初期配置場所は、やや広範囲にバラけている。歩きにくい地形であるため、まっさきに戦うべきユニットを手前に配置することだ。配置の差だけで2ターン程度の遅れが出てしまう。

ヘリポートの管制塔に味方ユニットが近付くと、ヴェンが、グィアンダの乗ったヘリを撃ち落とし、撤退するイベントが起きる。このあと、敵の一部が管制塔の左から逃走してしまう。逃したくなければ、アッシュ隊をそこへ先回りさせておこう。

ENEMY DATA



❶ Ven	MothVBS	LV.23		胴体			—
胴体	P	37	226	左手	P	MG	23×9
左腕	P	29	139	右手	P	RF	145
右腕	F	29	139	左肩			—
脚	P	33	191	右肩	N	SL	



❷ Attacker	Calm450S	LV.16		胴体	—	—	—
胴体	P	35	207	左手	P	MG	24×8
左腕	P	28	128	右手	P	SG	23×8
右腕	P	28	128	左肩			—
脚	P	31	175	右肩		SL	



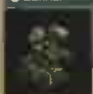
❸ Attacker	Calm450S	LV.16		胴体			—
胴体	P	35	207	左手	P	MG	24×8
左腕	P	28	128	右手	P	RF	131
右腕	P	28	128	左肩	—		—
脚	P	31	175	右肩	N	SL	



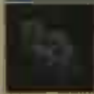
❹ Fighter	Karfil M3	LV.16		胴体			—
胴体	N	41	188	左手	S	NK	65
左腕	N	33	116	右手	S	NK	65
右腕	N	33	116	左肩	N	SL	
脚	N	37	159	右肩	N	SL	



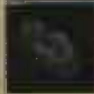
❺ Gunner	Trero	LV.16		胴体	—	—	—
胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
右腕	F	34	109	左肩	FS	MI	61×3
脚	F	39	149	右肩	—	—	—



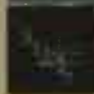
❻ Gunner	Trero	LV.16		胴体			
胴体	F	43	177	左手	S	PC	71
左腕	F	34	109	右手	S	PC	71
右腕	F	34	109	左肩	FS	RK	48×4
脚	F	39	149	右肩			



❼ Commander	OSV-21C	LV.22		胴体	—	—	—
胴体	N	52	480	Head1	P	AF	176
脚	N	42	315	Head2	FS	RK	49×6
						—	—
	—	—		—		—	



❽ Attacker	OSV-21C	LV.16		胴体	—	—	
胴体	N	52	480	Head1	P	AF	176
脚	N	42	315	Head2	FS	RK	49×6
							—



❾ Guwianda	DSH20C	LV.17		胴体		—	—
胴体	P	8	125	C Wepn	FS	RK	12×6
							—
		—					
			—				—



❿ Gunner	IVA-13B	LV.16		胴体	P	AC	22×9
胴体	P	12	30	Wing1	—	—	—
			—	Wing2	FF	CB	143
		—	—	Wing3	FS	MI	83×2
				Wing4	FS	MI	83×2



⓫ Door	Door	LV.1		胴体	—	—	—
胴体	N	40	220	Head	SP	CA	56×3
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

TACTICAL TIPS 12　キャラクターの育てかた2



できるだけバランスよく育てたつもりでも、結果としてキャラクターたちのレベルが開いてしまうことがある。この場合、開き直って強いキャラクターはより強く、そうでないキャラクターは最悪ほおっておくしかない。武器の攻撃力よりも、パイロットのレベルが重んじられるこのゲームの場合、敵よりレベルが4、5低いと攻撃自体が当たらなくなる。そこで、レベルの高いキャラクター4〜6人を集中して育て、残りはサポート役に徹する割り切りも必要となる。高レベルの味方の周りに張りつかせ、リペアや弾倉交換をさせるのである。

POST STORY





ヴェンの裏切りによってヴィアンダは倒された。というより、ヴェンは自身の革命の理想に忠実に、ヴィアンダを撃ったといってもいいだろう。ヴェンは、この革命が理想から離れてしまったことに、もっとも苦悩していたのだから。

6月23日午後2時。アッシュたちはディーアン空軍基地を占拠した。ヴェンは1個中隊ほどの残存兵力を率いて、基地から撤退したらしい。

ヴェンを説得するためにもうひと働きしようというトマス。だがサリバシュは、アッシュたち全員に、国を出て行ってくれ、と告げる。

一方、ダカに戻ったロッキーには、親友グレニーの死が知らされた。ミッション22で、グレニーからの手紙を受け取っていれば、このイベントになる。グレニーを死においやった地雷犯クロウが、ダカ近郊に潜伏していると知ったロッキーは、仇を討つことを決意する。

OCUディーアン空軍基地

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ロブスト2A	胴体	205	43	88	ノーマル	2138
ザイゴート		201	42	79	ノーマル	2245
モスVBS		226	37	91	耐貫通	2288
カスティゴU		195	55	99	耐衝撃	2610
ロブスト2A	腕	126	34	29	ノーマル	774
ザイゴート		123	33	26	ノーマル	813
モスVBS		139	29	30	耐貫通	828
カスティゴU		120	43	30	耐衝撃	859
ロブスト2A	脚	174	39	61	ノーマル	1745
ザイゴート		171	38	55	ノーマル	1832
モスVBS		191	33	63	耐貫通	1867
カスティゴU		165	50	62	耐衝撃	1937

●Weapon 武器

名前	種類	攻撃力×回数	命中率	重量	攻撃属性	価格
FV-24	MG	23×9	76	33	貫通	594
ステイト30	SG	25×8	70	31	貫通	534
ヘルボンド2	FR	52×4	73	33	炎熱	621
パウンダー	RD	+74	+8	35	衝撃	478
Bフィンチ	RK	27×8	65	43	炎熱+衝撃	726
ブラスタ96mm	CA	68×3	68	41	衝撃+貫通	646
ドンキーAA	AR	27×8	65	42	炎熱+衝撃	742
SN-35	SL	—	—	17	ノーマル	425

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T4C	25	0	6	696
AG-4500	25	58	0	1228

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリスム1	4	4	7	345

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

INTER MISSION

❶～❺で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（ 味方の増援） 敵の動き（ 敵の増援） NPCの動き

TACTICS

敵は向こうからは近寄ってこない。クロウは奥に逃げてしまい、対岸に3機が固まって待ちかまえている。このマップの味方出撃数はわずかに3機。1機やられると大戦力ダウンになる。そばにいる敵から1機ずつ襲って、確実に減らしていこう。

まずマップ右側へ全機で移動し、クロウの仲間を攻撃しよう。手前の1機を襲っても、それ以上近付かなければ奥の1機は出てこない。3機で取り囲んで、確実に撃破すること。2機を破壊してから、ようやく川を渡る。マップ右側からなら、中州があって渡りやすい。対岸の1機を同じように仕留める。

ここまでは、敵も近距離武器しか持っていないので戦いやすい。そのまま左へ進むと、クロウを中心に3機が固まっている。このうち1機は、ミサイルで遠距離から攻撃してくるので、要注意。クロウを倒せば、残りの敵は逃げて行く。

敵のレベルは17と18。トマス、ロッキー、ロズウェルのうち、ひとりでもレベル18まで成長していれば、問題なく勝てる。しかし、全員がレベル12、3程度ではとてつもなく難しい戦闘となる。逆に、必ずこの3人の誰かは、高レベルに育てるつもりで最初からゲームをする、という手もあるだろう。

ENEMY DATA

❶Crow	Robust2A		Lv.18		胴体	—	—	—
	胴体	N	43	205	左手	P	SG	25×8
	左腕	N	34	126	右手	P	RF	145
	右腕	N	34	126	左肩	—	—	—
	脚	N	39	174	右肩	N	SL	

❷CrowTeam	KarfirM3		Lv.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	41	188	左手	S	NK	58
	左腕	N	33	116	右手	S	NK	58
	右腕	N	33	116	左肩	N	SL	
	脚	N	37	159	右肩	N	SL	

❸CrowTeam	KarfirM3		Lv.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	41	186	左手	P	MG	24×8
	左腕	N	33	116	右手	P	SG	23×8
	右腕	N	33	116	左肩	—	—	—
	脚	N	37	159	右肩	[illegible]	SL	

❹CrowTeam	KarfirM3		Lv.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	41	188	左手	P	MG	24×8
	左腕	N	33	116	右手	F	FC	47×4
	右腕	N	33	116	左肩	—	—	—
	脚	N	37	159	右肩	N	SL	

❺CrowTeam	KarfirM3		Lv.17		胴体	—	—	—
	胴体	N	41	188	左手	P	RF	41
	左腕	N	33	116	右手	S	PC	78
	右腕	N	33	116	左肩	—	—	—
	脚	N	37	159	右肩	FS	MI	61×3

※ 各項目の見方についてはP76を参照

失われた幻のヴァンツァー "レイブン" をゲットする

ミッション5のあとに、リーザがドゥカンディの酒場で会った謎の男を覚えているだろうか。その後、DNCニュース、その他の情報を見ると6月16日に、リーザ宛のメッセージが入ってきている。『労働党の星は消えた』。これは、労働党、つまり"SOCIALIST PARTY"のスペルから星である"STAR"を引くと"OCILIPY"が得られるという意味。そこで、OCUフォーラムで"SAKATA"と入力し、チェックコード入力で、"OCILIPY"を入れる。すると幻のヴァンツァー、レイブンの情報が得られるのだ。サカタインダストリィが開発し、ハフマン紛争で使われた重量級ヴァンツァー。その破壊力は、プレーヤーがショップで購入できるヴァンツァーのどれよりも凄まじい。情報を読んだあと、再び謎の男かららしいメールが届く。6月24日、ダカ市の酒場に来てほしい、というのだが……。

メールのとおり24日にダカの酒場へ行くと、見知らぬサングラスの男がリーザについてくるようにいう。しかしリーザがそれを断って外へ出ると、謎の男に再会できるのだ。さらに闘技場へ行くと謎の男から、彼がレイブンの開発者であり、リーザにこれを届けるためにアロルデシュにやってきたのだと聞かされる。その後、レイブンを奪いに来たサングラスの男と戦い、これに勝つと、レイブンが手に入るのだ。



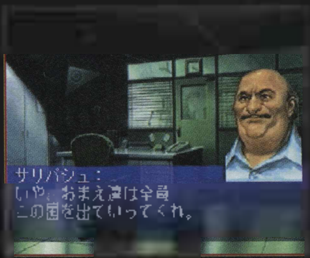


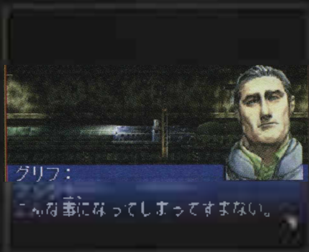
MISSION 25

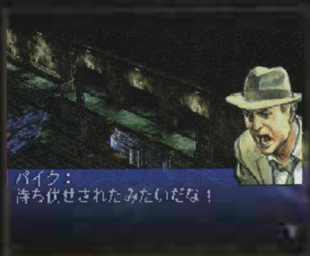
地下鉄坑道内

敵出現数	12
味方出撃可能数	12
ボーナス	30000









PRE STORY

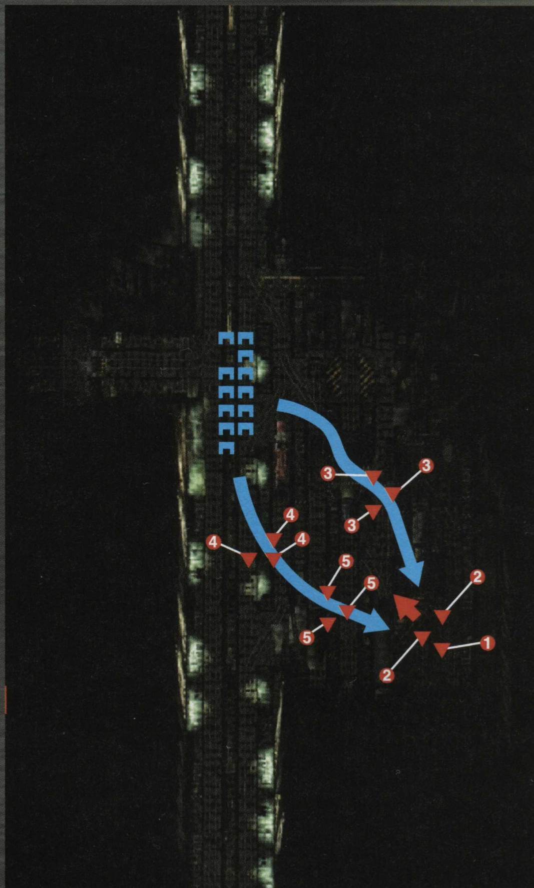
サリバシュのいうとおり、アロルデシュを去る決心をしたアッシュたち。ヴィアンダが死に、ヴェンが逃亡したことで革命軍は崩壊の危機に立たされている。そんなことから、リーザやパイクも納得したのだろう。

いったんダカ市に戻ったあと、地下鉄道でボーネアへ移動することになる。以前、リミアン基地射爆撃場に行くために通ったルートを反対に進むわけだ。リーザは衛星回線でOCU軍に連絡をつけ、モントからの迎えを要請した。

ボーネアへ続く鉄道の車中で、いろいろなキャラクターの会話がある。リーザとメイランの会話から、インターゲーンがヴェンにフェンリルの存在を教えたのだとわかる。インターゲーンは最初からアロルデシュの革命を利用しようとしていたのだろうか。

グリフはまたもアッシュに謝っている。アッシュがグリフのためにアロルデシュに残ったのに、自分は金のためにフェンリル捜しに加わっていた、という負目があるからだ。だがアッシュはすでに、フェンリルやグリフが、というより、自分の故郷に対する思いのために戦うようになってきていた。

1 ～ 5 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（ 味方の増援） 敵の動き（ 敵の増援） NPCの動き

TACTICS

列車が爆破され、戦闘が始まる。このマップの敵はすべて多脚メカや大型機動兵器ばかりの強力なもの。ただし、1機1機が強力な分、敵の数は少ない。それにこちらから近付かなければ攻撃してこない傾向もあるので、ひとつひとつ確実に片付けていこう。地下だけに航空兵器はもちろん登場しない。敵の装甲属性は、ノーマルと耐貫通、耐衝撃の3つ。装甲属性に合わせた武器で、攻撃しよう。

まず、全機でまっすぐ下へ降りてOSV-08fのガンナー3機を取り囲む。このとき、あまり右側へ進出しないこと。隣のOSV-08dが向かってくるとやっかいだ。敵はかなり防御力が高いので、何度もたたみかけるように攻撃すること。取り囲んでAPを奪い、回避をできなくしてしまえば、意外にもろい。

これら大型メカの武器は、一発の威力は大きいが、意外に当たらないものだ。味方のパイロットのレベルが敵より上なら、半分以上はまず当たらないと考えていい。OSV-08fを倒したら、そのまま右下へ進んで行く。ただし、鉄道車輌のせいでマップは迷路のようになっていて、右へ行くほど複雑になっていく。進めない袋小路の部分に迷い込まないよう注意して進もう。

ENEMY DATA



❶ Commander	OSV-08b		LV.24		胴体	SP	CA	105×3
	胴体	S	45	523	C.Wepn	P	AC	23×9
	脚	S	39	344	S.Wepn	FS	RK	36×6
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—



❷ Attacker	OSV-21g		LV.19		胴体	—	—	—
	胴体	N	55	523	L.Head	SP	CA	105×3
	脚	N	45	344	R.Head	SP	CA	105×3
	—	—	—	—	L.Wepn	F	FR	80×4
	—	—	—	—	R.Wepn	F	FR	80×4



❸ Attacker	OSV-08d		LV.19		胴体			
	胴体		45	523	Head1	SP	CA	105×3
	脚	S	39	344	C.Wepn			
					S.Wepn	FP	GR	85



❹ Gunner	OSV-08f		LV.19		胴体	—	—	—
	胴体	N	55	523	Head1	SP	CA	105×3
	Head	N	45	344	Head3	FS	RK	36×6
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—



❺ Gunner	OSV-12f		LV.19		胴体	FS	RK	54×6
	胴体	P	55	523	Head1	SP	CA	68×3
	脚	P	45	344	Head2	P	AC	25×9
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

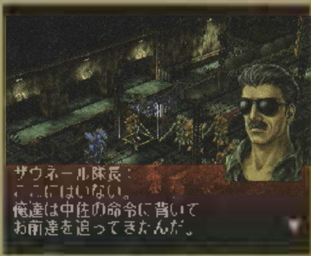
リックから特製アイテムのプレゼントが

ミッション20のあと、首都ダカの仮設司令部の整備場のショップにいたリック少年に資金をあげてから、ずいぶん時間が経った。これまで一度もリックに話しかけずにいたプレーヤーは、ミッション25のあとでダカに戻ってきたら、リックに話してみよう。するとリックは、ようやくできた、といってリバースALLをくれるのだ。

リバースALLは、ボディ以外のすべてのパーツが完全に破壊(HP＝0)されていても、HPがMAXまで再生できるという究極の回復系アイテム。リックに提供した600は高かったが、ショップで買えないアイテムだけに収穫はあったというべきだろう。このあと、リックと父親ダンの関係に、グリフがなかなかいいことをいう。父子の絆を確認するシーン、というわけだ。









POST STORY

アッシュたちを襲った部隊にヴェンはいなかった。ヴェンの命令に背いて、アッシュたちを追ってきた連中だったのだ。そして、撃破した機動兵器のコクピットから、ヴェンのいる場所が記された地図が見つかった。鉄道は破壊されてしまったが、アッシュたちは横穴の坑道から地上に出ることに成功する。

けっきょくアッシュたちはボーネアへ行くことはできず、ダカ市へ戻ることになる。

6月24日午後1時。ダカ市のバーグショミティ仮設司令部へ戻った面々は、今後の作戦について検討する。地下鉄構内に現れた部隊を見ても、ヴェンに従う兵士はまだまだ多いようである。ヴェンの兵力をすべて叩かなければ、革命軍を完全に倒したことにはならないのだ。

アッシュたちは、地図に書かれた場所へ向かうことにした。

首都ダカ 仮設司令部整備場

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
ロブスト2A	胴体	205	43	88	ノーマル	2138
ザイゴート		201	42	79	ノーマル	2245
モスV8S		226	37	91	耐貫通	2288
カスティゴU		195	55	99	[illegible]	2610
ロブスト2A	腕	126	34	29	ノーマル	774
ザイゴート		123	33	26	ノーマル	813
モスV8S		139	29	30	耐貫通	828
カスティゴU		120	43	30	耐衝撃	859
ロブスト2A	脚	174	39	61	ノーマル	1745
ザイゴート		171	38	55	ノーマル	1832
モスV8S		191	33	63	耐貫通	1867
カスティゴU		165	50	62	耐衝撃	1937

●Weapon 武器

名前	種類	威力×弾	命中率	重量	攻撃属性	価格
FV-24	MG	23×9	76	33	貫通	594
アルキミア	RF	145	81	36	貫通	654
ステイト30	SG	25×8	70	31	貫通	534
ヘルボンド2	FR	52×4	73	33	炎熱	621
ルングFF	BZ	162	58	39	炎熱+衝撃	590
ダブルブレードS	NK	+65	+5	29	衝撃	346
バウンダー	RO	+74	+8	35	衝撃	478
GL200M7	GR	[illegible]	70	37	炎熱+貫通	446
イービスWPS	MI	68×3	[illegible]	45	炎熱+衝撃	829
8フィンチ	RK	27×8	65	43	炎熱+衝撃	726
ブラスタ96mm	CA	68×3	[illegible]	41	衝撃+貫通	646
エアヴィルトP	AM	79×2	87	44	炎熱+衝撃	847
ドンキーAA	AR	27×8	65	42	炎熱+衝撃	742
SN-35	SL	···		17	ノーマル	425

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T4C	25	0	6	696
AG-450D	25	58	0	1228

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item アイテム

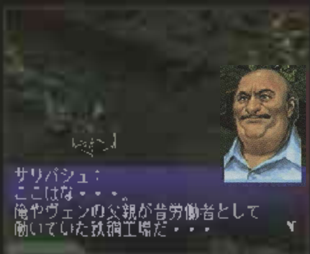
名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

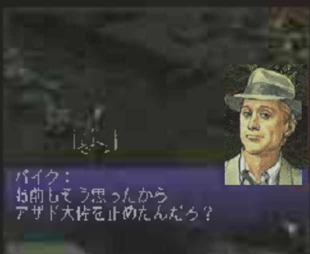
MISSION 28

巨大廃工場

敵出現数	27
味方出撃可能数	12
ボーナス	40000









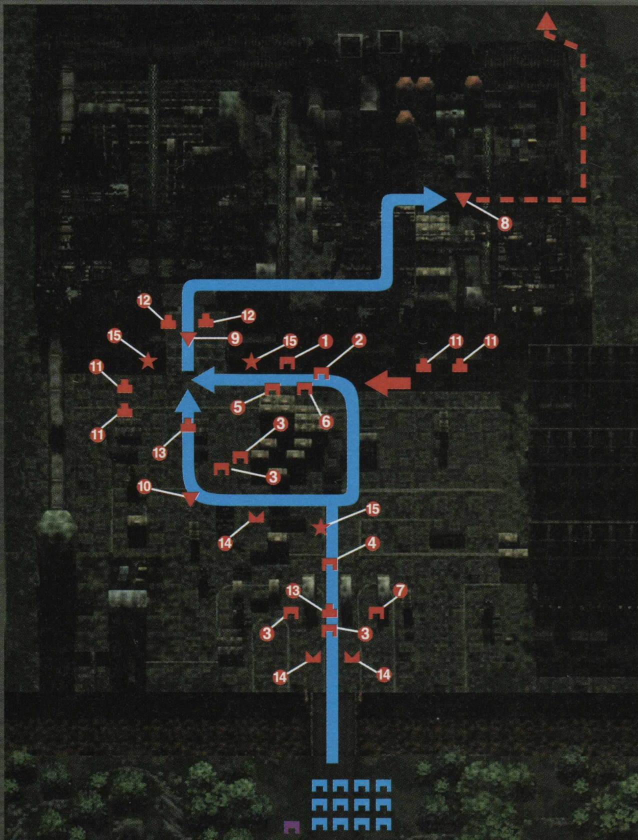
PRE STORY

ヴェンのいる場所、それは昔サリバシュとヴェンの父親が労働者として働いていた鉄鋼工場だった。かつての大工場は、いまは見る影もなく荒れ果てている。それはまるでアロルデシュの現在の姿を見るようなものだ。

ここでの会話で、アッシュの過去が明らかになる。4年まえのクーデター事件に彼は偶然関与することになった。当時アロルデシュ陸軍にいたアッシュは、今まさに、OCUディーアン空軍基地を襲撃しようとしていた、クーデターのリーダー、アザド大佐とヴァンツァーどうしで交戦。これを倒した。アッシュの行動によって、クーデターは未然に阻止されたのだ。彼は、このときの戦闘のダメージがもとで、長いあいだ記憶を失っていた。しかし、記憶を取り戻したあとも、このことを誰にも話さずにいた。しだいにクーデターを止めずに成功させたほうがよかったのでは、と考えるようになっていたのだ。それがアロルデシュのためだったのでは、と……。

その後、オーストラリアでOCU軍に志願したアッシュは、皮肉なことにアロルデシュに配属されてしまった。そしてこの革命に巻き込まれることになったのだ。

❶〜⑮で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴェン逃走ルート

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

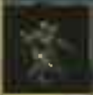
まずは全機で橋を渡らなければならない。ここでまず渋滞し、敵の固定砲台に撃たれっぱなしになってしまう。こちらも後方から、ミサイルやロケットで応戦しながら進むといい。しかしあくまでも順序が大切。近距離攻撃が得意なユニットがすぐまえに出られるよう、配置のときから気をつけること。この橋での戦闘が最初の山場。正面のヴァンツァー4機を倒せば先は開ける。敵ヴァンツァーの装甲は耐火、耐衝撃、耐貫通とバラエティー豊かで、武器も格闘武器を両手に仕込んでいるタイプに、近距離武器貫通系、遠距離系武器の4本脚と多種多彩。とくにセットアップで望むことはないが、攻撃を加えるまえにステータスウィンドウで、ぜひ敵の装甲属性の確認をしておきたい。工場の敷地内は広く見えるが、置かれた資材などで巧妙に区切られている。ヴェンのいるマップ右上へは、かなり遠回りして行かなくてはならない。途中、1スクエア分の抜け道があるが、ここは敵が詰まってしまいがち。ここには押さえのユニットを置いて、主力は建物のまえの敵を片付けつつ、右側から迂回して進もう。

ヴェンは接近すると逃げ出す。とにかく追いかけるしかない。捕捉して撃滅しよう。

ENEMY DATA



① Attacker	MothVBS		[illegible]	胴体	—	—	—
胴体	P	37	226	左手	P	MG	23×9
左腕	P	29	139	右手	P	SG	25×8
右腕	P	29	139	左肩			
脚	P	33	191	右肩	N	[illegible]	



② Attacker	MothVBS		LV.17	胴体			
胴体	P	37	226	左手	P	MG	23×9
左腕	P	29	139	右手	F	FR	52×4
右腕	P	29	139	左肩	—	—	
脚	P	33	191	右肩	N	[illegible]	



③ Fighter	HeilM19		LV.17	胴体			
胴体	F	47	211	左手	S	PC	162×2
左腕	F	37	130	右手	S	PC	162×2
右腕	F	37	130	左肩	[illegible]	SL	
脚	F	43	179	右肩	N	SL	



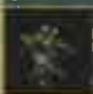
④ Gunner	GaffB		LV.17	胴体	P	MG	38×6
胴体	S	57	212	左手	P	SG	28×8
左腕	S	46	130	右手	P	SG	28×8
右腕	S	46	130	左肩	FS	MI	68×3
脚	S	52	180	右肩	—		



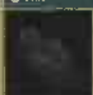
⑤ Gunner	GaffB		LV.17	胴体	P	MG	38×6
胴体	S	57	212	左手	P	SG	28×8
左腕	S	46	130	右手	P	SG	28×8
右腕	S	46	130	左肩	FS	RK	27×8
脚	S	[illegible]	180	右肩	—		



⑥ Gunner	GaffB		LV.17	胴体	P	MG	38×6
胴体	S	57	212	左手	P	SG	28×8
左腕	S	46	130	右手	P	SG	28×8
右腕	S	46	130	左肩	SP	CA	68×3
脚	S	52	180	右肩	—	—	—



⑦ Veteran	MothVRS		LV.23	胴体			
胴体	P	37	226	左手	P	MG	23×9
左腕	P	29	139	右手	P	[illegible]	145
右腕	P	29	139	左肩			
脚	[illegible]	33	191	右肩	N	SL	



⑧ Ven	SV-21g		LV.24	L.Head	SP	CA	105×3
胴体	N	55	523	R.Head	SP	CA	105×3
脚	N	45	344	L.Wepn	F	FR	80×4
	—	—					
	—	—	—			—	—



⑨ Commander	OSV-21g		LV.24	L.Head	SP	CA	105×3
胴体	N	[illegible]	523	R.Head	SP	CA	105×3
脚	N	45	344	L.Wepn	F	FR	80×4
	—	—	—	—	—	—	



⑩ Attacker	OSV-21g		LV.17	L.Head	SP	CA	105×3
胴体	N	55	523	R.Head	[illegible]	CA	105×3
脚	[illegible]	45	344	L.Wepn	F	FR	80×4
	—	—	—	—	—	—	—
					—		—



⑪ Attacker	BT94M3		LV.17	胴体	—	—	—
胴体	N	44	250	Head1	SP	CA	68×3
脚	N	36	179	Head4	P	MG	30×6
	—	—	—	—	—		
			—		—		—



⑫ Attacker	A338S10m		LV.17	胴体			
胴体	N	32	232	Head1	FS	MI	93×2
左腕							
右腕							
脚	N	21	151				



⑬ Gunner	ReaderV		LV.17	胴体			
胴体	N	6	62	Head1	N	RW	0
左腕							
右腕							
脚	N	5	37				



⑭ Gunner	78mmATC		LV.17	胴体	—	—	—
胴体	N	48	289	Head1	FS	RK	40×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



⑮ Repairman	ISP100B		LV.16	胴体			
胴体	P	20	89	左手			
左腕				右手	F	FR	52×4
右腕				左肩	N	SL	
脚	P	12	75	右肩	N	[illegible]	

※ 各項目の見方についてはP76を参照





POST STORY

戦いの途中でロケットが打ち上げられる。それに積み込まれていたのは、やはりフェンリルなのだろうか？　革命軍がロケットを持っていたはずがない、打ち上げたのはインターゲーンだ、とパイクがいう。インターゲーンは革命軍に武器を供給するだけでなく、自ら作戦を行っているかのように見える。

ヴェンは逃亡したが、ロケットの打ち上げを知っていたのだろうか？　また、フェンリルのシステム起動は人間の手で行わなくてはならない。それをするのはヴェンなのか？

いずれにしても、鍵を握っているのはヴェンだ。ヴェンの居場所をつかんだアッシュたちは、革命軍の武器集積場へ出撃する。

補給部隊 キャンプ

●Parts　パーツ

名前	種類	HP	防御力	重量	装甲属性	価格
バジェM30	胴体	219	44	87	ノーマル	2583
ジールA1	胴体	245	38	100	[illegible]	2632
100式甲 火喰	胴体	230	50	118	耐火	2949
ギャフB	胴体	212	57	109	耐衝撃	3004
バジェM30	腕	134	35	29	ノーマル	937
ジールA1	腕	151	31	33	耐貫通	954
100式甲 火喰	腕	141	40	53	耐火	1166
ギャフB	腕	130	46	58	耐衝撃	1386
バジェM30	脚	185	40	60	ノーマル	2105
ジールA1	脚	208	35	69	耐貫通	2145
100式甲 火喰	脚	195	45	74	耐火	2185
ギャフB	脚	180	52	71	耐衝撃	2449

●Weapon　武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
95式機関銃	MG	26×9	76	36	貫通	689
ツィーゲ	RF	160	84	39	貫通	755
フラットソウル	SG	28×8	70	34	貫通	602
ヒートラットEX	FR	57×4	74	36	炎熱	717
ヒルビアス	CA	75×3	67	45	衝撃＋貫通	742
ロックキング	BZ	179	63	43	炎熱＋衝撃	682
スカルバスター	NK	+71	+5	32	衝撃	400
キーンセイバー	RD	+82	+10	39	衝撃	553
ファインホーン	GR	93	70	40	炎熱＋貫通	516
ブラヴァーM6	MI	102×2	85	50	炎熱＋衝撃	952
ドンキーDX	RK	58×4	65	47	炎熱＋衝撃	829
Mカイユ3	AM	87×2	84	49	炎熱＋衝撃	985
スカイスナイプG	AR	39×6	68	46	炎熱＋衝撃	836
ファイアウォール	SL			18	耐火	483

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack　バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T5C	34	0	6	807
AG-640D	88	83	0	1411

●Computer　コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	6	2	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item　アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
[illegible]	30
チャフ	20
スモーク	20

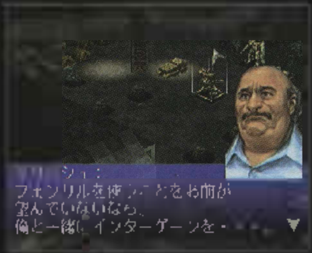
MISSION 27

革命軍武器集積場

敵出現数	24+1
味方出撃可能数	12
ボーナス	40000









PRE STORY

6月25日午前5時。

革命軍の武器集積場にはヴェンがいた。ヴェンはヘンシェルと交信し、今から殺しに行く、とまでいう。やはりフェンリルを打ち上げたのはインターゲーンだったのだ。

同じころ、集積場に到着したバーグショミティの部隊では、サリバシュが単独で出て行く、と主張して譲らなかった。止めるトマス。しかしサリバシュは、真実を知るためにもヴェンと直接話す必要がある、と考えを固めていた。

敵のまっただなかへ飛び出すサリバシュ。ヴェンにフェンリルを打ち上げたのか、と問う。サリバシュは、フェンリルを使うことを望んでいないなら、いっしょにインターゲーンと戦おう、とまでヴェンにいおうとする。

ここでの会話は、フェンリルの有無はあるが、けっきょく、祖国の誇りをかけて性急な革命を望むヴェンと、同じOCUからの独立でも、名よりも実をとるサリバシュの思想の違いを見せて興味深い。だが、それを強調するのは、戻れないところまで来てしまったヴェンの意地、だったのだろうか。

1 ～ 13 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

敵はすべてレベル18以上と手強い。ヴァンツァーは12機。しかも遠距離攻撃を行う4本脚とうまく組み合わされている。近付くあいだに、遠距離兵器にHPをそぎ落とされてしまうのだ。

敵との距離はそう開いてはいないが、動きにくい地形である。岩や木に阻まれて、なかなかまとまって前進できないのだ。岩や木の側は地形効果が高いので防御するにはいい。だが前進しなくてはいつまでも敵のミサイル攻撃にさらされることになる。ここは一気に間合いをつめるしかない。

初期配置の、右のグループはマップ右の敵を、左は左の敵に立ち向かう。分散はイヤだが、この場合、敵との距離から考えてそうするよりない。中央のグループがもっとも多くの敵を相手にすることになる。左右のグループは、手が空き次第、中央のグループの援護に回るようにしよう。

マップ中央付近には多くの地雷が仕掛けられている。リバースは多く携行しよう。終盤、ヴェンの超巨大メカが出現する。その遠距離攻撃は、当たると一発でパーツが吹っ飛ぶほど。姑息な手だが、HPの低いユニットを囮として近付き、レベルの高いキャラクター数人で近距離戦を仕掛けるしかない。

ENEMY DATA



❶ Attacker	MythosA	LV.19		胴体	—	—	—
胴体	N	45	223	左手	P	MG	26×9
左腕	N	36	137	右手	P	SG	28×8
右腕	N	36	137	左肩	—	—	—
脚	N	41	189	右肩	F	SL	



❷ Attacker	MythosA	LV.19		胴体	—	—	
胴体	N	45	223	左手	P	MG	26×9
左腕	N	36	137	右手	F	FR	57×4
右腕	N	36	137	左肩			
脚	N	41	189	右肩	F	SL	



❸ Fighter	ZealA1	LV.19		胴体			
胴体	P	38	245	左手	S	NK	71
左腕	P	31	151	右手	S	NK	71
右腕	P	31	151	左肩	F	SL	
脚	P	35	208	右肩	F	SL	



❹ Gunner	GaffB	LV.19		胴体	P	MG	38×6
胴体	S	57	212	左手	P	SG	28×8
左腕	S	46	130	右手	P	SG	28×8
右腕	S	46	130	[illegible]	FS	MI	102×2
脚	S	52	180	右肩			



❺ Gunner	GaffB	LV.19		胴体	P	MG	38×6
胴体	S	57	212	左手	P	SG	28×8
左腕	S	46	130	右手	P	SG	28×8
右腕	S	46	130	左肩	FS	RK	58×4
脚	S	52	160	右肩			



❻ Super	MythosA	LV.25		胴体	—	—	—
胴体	N	45	223	左手	P	RF	177
左腕	N	36	137	右手	P	MG	26×9
右腕	N	36	137	左肩			—
脚	N	41	189	右肩	F	SL	



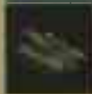
❼ Attacker	BT94m3	LV.19		胴体			—
胴体	N	44	250	Head1	[illegible]	CA	68×3
脚	N	36	179	Head4	P	MG	30×6



❽ Gunner	OLV160M5	LV.19		胴体	—	—	—
胴体	N	10	120	Head1	N	RW	0
脚	N	9	84	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



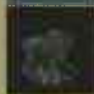
❾ Gunner	RSV300DM	LV.19		胴体	—	—	—
胴体	N	22	149	—	—	—	—
脚	N	11	86	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—



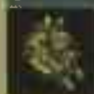
❿ Gunner	AATb53c1	LV.19		胴体			
胴体	N	46	272	Head	FS	MI	101×2
脚	N	37	194	右手		—	—
	—	—	—	左肩			—
—				右肩			



⓫ Gunner	120mmATC	LV.19		胴体			
胴体	N	50	314	Head	SP	CA	[illegible]



⓬ Repairman	SP09C	LV.18		胴体	F	[illegible]	[illegible]
胴体	P	21	98	左手			
左腕				右手			
右腕				左肩	N	SL	
脚	P	13	83	右肩	N	SL	



⓭ Ven	ISV09A-S	LV.26		胴体			
胴体	N	66	999	脚	SP	CA	165×3
Head	N	54	777	Head1	P	AC	50×9
—	—			Head2	FS	ML	174×2
				Head3			

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY





ヴェンの超巨大メカを、苦闘の末沈黙させたアッシュたち。しかし突然、またも謎の攻撃機が現れ、無防備となったヴェンに襲いかかる。攻撃機は、ミッション20の首都ダカで、ヴェンを襲ったものと同じタイプだ。リラを撃った敵でもある。

炎に包まれるヴェン機。謎の攻撃機はゆうゆうと飛び去っていく。

……最後の瞬間、ヴェンはサリバシュに、間違っていたのは自分のほうだった、という言葉を残した……。

死したヴェン。しかし、彼は大きな物を残していってくれた。ヴェンが救出したのだろう。武器集積場のなかに、死んだと思われていたリラが生きていたのだ。



TACTICAL TIPS 13 NPCを保護する工夫とは



ゲーム中、NPCのトラックやヘリを護衛する作戦というのがいくつかある。このとき頭が痛いのは、周りの状況に関係なく、NPCが毎ターン、移動力の最大限まで目標に向かって進もうとすること。せっかく味方のユニットを並べて戦線を形成していても、ひょっこりそのまえへ出て、敵にフクロ叩きにされてはたまらない。そこで、わざとNPCよりもHPの低いユニットを側に囮として同行させておくといい。敵はそちらをまず攻撃してくる。撃破されるかもしれないが、ゲームオーバーになるよりはマシである。

MISSION 28

川縁の森

敵出現数	21
味方出撃可能数	12
ボーナス	40000



PRE STORY







サリバシュはリラと再会することができた。しかしフェンリルのことはいまだ未解決のままだった。サリバシュはフェンリルの始末はOCU軍に任せるといい出す。打ち上げられてしまったフェンリルは宇宙にある。もうアッシュたちの力ではどうすることもできないのだろうか？

リーザは衛星回線を通じて情報部のチャンジャン将軍に指示を仰ぐが、ここで恐るべき事実が明らかになる。なんと、フェンリルの打ち上げはOCUの予定の行動だったのだ。

チャンジャンは、これから本格的なテストが始まる、といった。すべての事態はOCUの計画に織り込み済みのものだったのだろうか？

だが答えを待つ余裕もなく、新たな部隊が接近しているという連絡が入る。革命軍部隊はすでにないはず。接近しているというのは……。

出現した敵は、インターゲーンの無人兵器部隊だった。フェンリルはすでに起動し、無人兵器を操っている。しかしインターゲーンが数日まえにフェンリルを手に入れたのなら、こんなに早く無人兵器を作れるはずはない。ではいったいいつインターゲーンはフェンリルを手に入れたのか。そしてOCUとの関係は？

すべての答えを出すための戦いが始まろうとしていた……。

1～10で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

ここは消極的でも待つ作戦をとりたい。敵は全部隊同時に攻め込んでくる。待っていてもけっきょくすべての敵ユニットと戦うことになる。そう考えれば、ヘタに前進して不利な地形で戦うこともない。初期配置の場所近くの開けた平地で敵を迎え撃つほうが得策なのだ。しかしすぐ上の車輌の3機くらいは片付けておいたほうがいいだろう。待っていると、移動速度の差で敵の陣形にバラつきが生じる。まずVTOLやヘリなどの航空兵器がやってくるから、これを先に片付けよう。といっても、敵のレベルは平均で21と非常に高い。最初の一撃は同じか、それ以上のレベルのパイロットのユニットで攻撃することを勧める。敵を引き込んで戦うとはいえ、機を見て打って出ることが必要だ。まず航空兵器を片付け、敵のヴァンツァーを半分以上倒すこと。この辺りが目安だ。大型機動兵器は、総合レベル26という手ごわさ。もっともレベルの高い味方パイロットでも、届くかどうかという数値である。しかし臆することはない。こちらもどれかの攻撃レベルがMAXの30になっているはず。敵はすべてに平均的に24～27だから、得意の攻撃を行えば勝機は十分にある。耐火装甲だから、貫通系の武器で先手を取ろう。

ENEMY DATA

● Attacker	MythosA	LV.21	胴体	—	—	—
胴体	N	45	223	左手	P	RF	160
左腕	N	36	137	右手	F	[illegible]	57×4
右腕	N	36	137	左肩	FS	RK	58×4
脚	N	41	189	右肩	—	—	—

❷ Attacker	IAM02A	LV.21	胴体	—	—	—
胴体	N	34	252	Head1	D	AC	28×9
左腕	—	—	—	Head2	SD	CA	75×3
右腕	—	—	—	左肩	—	—	—
脚	N	22	164	右肩	—	—	—

❸ Fighter	MythosA	LV.21	胴体	—	—	—
胴体	N	45	223	左手	S	NK	71
左腕	N	36	137	右手	S	NK	71
右腕	N	36	137	左肩	F	SL	
脚	N	41	189	右肩	F	SL	

❹ Super	MythosA	LV.27	胴体			
胴体	N	45	223	左手	[illegible]	RF	160
左腕	N	36	137	右手	F	FR	57×4
右腕	N	36	137	左肩	FS	MI	102×2
脚	N	41	189	右肩			

❺ Commander	ISV07A	LV.26	胴体	SP	CA	115×3
胴体	F	—	—	左手	FS	RK	39×6
脚	F	—	—	右手	FS	RK	39×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

❻ Attacker	IBT01A	LV.21	胴体			
胴体	N	46	272	Head1	SP	CA	75×3
脚	N	37	194	Head4	P	MG	33×6
—	—		—	—	—		—
	—	—					

❼ Attacker	BT94M3	LV.21	胴体	—	—	—
胴体	N	44	250	Head1	SP	CA	68×3
脚	N	36	179	Head4	P	MG	30×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

❽ Gunner	IRSV400A	LV.21	胴体	—	—	—
胴体	N	27	212	Head	FS	RK	39×6
脚	N	14	123	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

❾ Gunner	IAH-2A	LV.21	胴体			
胴体	P	16	396	C Wepn	P	AC	29×9
				Wing1	FS	MI	114×2
	—	—	—	—			

❿ Gunner	IVA-14A	LV.21	胴体	—	—	—
胴体	P	14	357	Wing1	FS	RK	40
—	—	—	—	Wing2	FS	MI	103
—	—	—	—	Wing3	FS	MI	103
—	—	—	—	Wing4	FP	CB	179

※ 各項目の見方についてはP76を参照

首都ダカのアジトでガードマンに話しかける

ミッション28のあと、アッシュたちはインターゲーン工場へ向かうことになる。だが首都ダカにもいったん戻ることができるのだ。ダカに戻って、アジトの司令室に行ってみよう。そこには、いつもはちょっと口うるさいガードマンが。彼に話しかけると、持っていけ、とコンピュータのニッチをくれるのだ。

なんでも、ガードマン氏は若いころヴァンツァー乗りだったらしい。ちょっとお得でいい話、寄り道はしてみるものである。



POST STORY





アッシュたちは敵を撃破した。しかしそうしたところで、無人兵器というのは、単にハードウェアを破壊したに過ぎない。再生産さえすれば、なんのダメージもなく攻撃を再開できるのだ。このミッションの終りに、インターゲーンのヘンシェルが姿を現す。彼は、インターゲーンがフェンリルを作り、打ち上げたことを明らかにした。やはりフェンリルは、アロルデシュで実用試験を行うために打ち上げられたのだ。

フェンリルの操る無人兵器が有人兵器に勝てるかどうかの試験。クーデターさえも、フェンリルを打ち上げるための偽装工作だった。フェンリルを作ったのが革命軍だと思わせ、OCUの大部隊を送り込んで実用試験まで行う。最後には革命軍を始末して証拠を完全に消す、という作戦だった。フェンリルを止めることはもう不可能なのだろうか。

補給部隊 キャンプ

●Parts パーツ

名前	種類	HP	耐久力	重量	装甲属性	価格
ギザ5S	胴体	241	48	107	ノーマル	2813
ジール81	胴体	266	41	110	耐貫通	3010
マネージュ	胴体	248	32	130	耐火	3373
ゼニスX	胴体	229	61	109	耐衝撃	3122
ギザ5S	腕	148	38	35	ノーマル	1020
ジール81	腕	163	32	36	耐貫通	1091
マネージュ	腕	152	48	59	耐火	1334
ゼニスX	腕	141	48	36	耐衝撃	1132
ギザ5S	脚	204	43	73	ノーマル	2699
ジール81	脚	224	37	75	耐貫通	2888
マネージュ	脚	210	47	83	耐火	3236
ゼニスX	脚	194	39	74	耐衝撃	2996

●Weapon 武器

名前	種類	攻撃力	命中率	重量	攻撃属性	価格
98式狙撃銃乙型	RF	177	83	43	貫通	870
ジリーノ	SG	31×8	72	37	貫通	694
ファイアアント2	FR	63×4	74	40	炎熱	830
M405A9	BZ	198	60	46	炎熱+衝撃	787
ベアクロー	NK	+79	+5	35	衝撃	459
クレイジーハマー	RD	+91	+10	42	衝撃	636
103式機関銃	MG	58×9	78	39	貫通	810
ハイスキュア	GR	103	68	44	炎熱+貫通	594
フルスラッシュ	MI	83×3	88	54	炎熱+衝撃	1095
フナギ3式砲改	CA	83×3	68	49	衝撃+貫通	857
ブラヴァーS6	AM	97×2	85	53	炎熱+衝撃	1129
エアフィンチ2	AR	33×8	65	51	炎熱+衝撃	990
SN-120	SL	—	—	20	ノーマル	568

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T3E	27	0	7	923
AG-1000S	30	69	0	1613

●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	[illegible]	[illegible]	345
ホリズム1	4	4	7	345

●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン砲弾	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

MISSION 29

インターゲーン工場

敵出現数	22+4
味方出撃可能数	12
ボーナス	40000



PRE STORY

フェンリルに対抗するすべはない、と諦めるサリバシュ。だがアッシュはひとりでも戦う決意だった。アッシュはいう。自分はヴェンに、フェンリルを必ず止めると約束した、と。

アッシュの熱意に全員が動かされ、サリバシュまでが行動をともにすることになった。すべてを握る鍵はインターゲーンの工場にあるはずだ。アッシュたちは、バーグショミティ部隊としての最後の戦いに赴く。

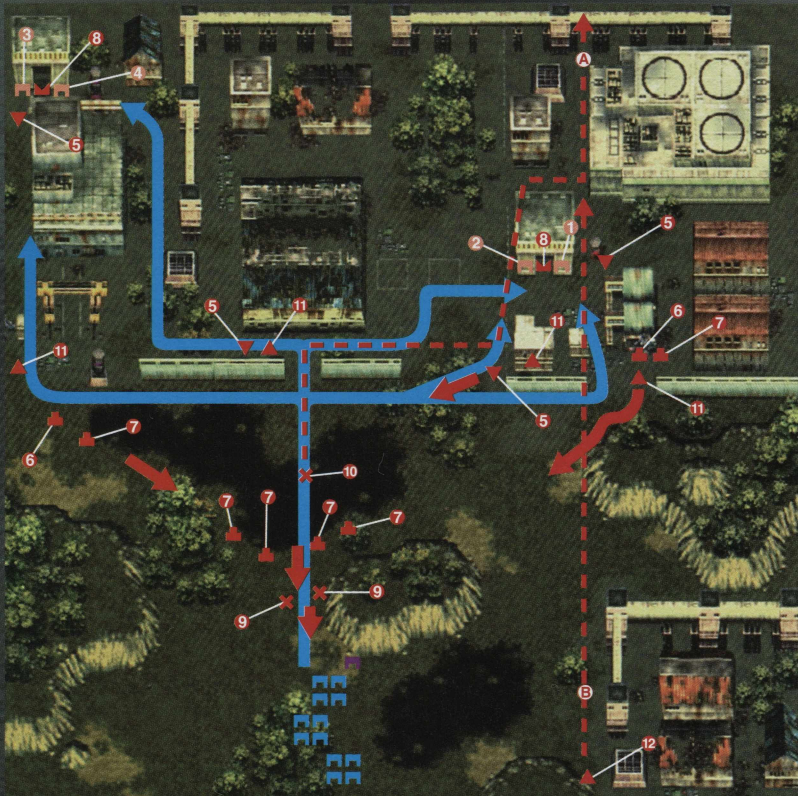
インターゲーンの工場は、おびただしい数の無人兵器で固められている。これほどの無人兵器を生産するにはかなりの時間が必要だ。計画はそうとう以前から始まっていたらしいとわかる。攻撃のまえにヘンシェルが姿を現し、アッシュと会話を交わす。ヘンシェルは、未遂に終った4年まえのクーデターも、自分たちが計画したものだと明かす。さらに驚くべきことは、インターゲーンとOCUの関係だ。インターゲーンとはただの企業ではない。組織ですらないのだ。その実態は、OCUのフェンリル計画そのもの。そして工場のコードネームだった。OCU軍秘密工場、それがインターゲーンだったのだ。







1 ～ 12 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



Ⓐ ヘンシェル逃走ルート　　Ⓑ Unknown飛行ルート

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

砲台がある、工場の入口2カ所のいずれかに、すべての味方ユニットが移動すればミッションクリアー。しかし、最終決戦をまえに、敵ユニットを全滅し、経験値を稼いでおいたほうがいいだろう。

全機一体となって前進し、正面のヘリ、車輌をこの順番に攻撃する。こちらから近付かなければ敵は出てこない。敵のレベルは確かに高いが、初期配置されている兵器はヘリや車輌ばかり。ヴァンツァーに較べれば、大型機動兵器も破壊すべきパーツは少なく、構造は単純。こちらの攻撃が当たればより大きな被害を与えられ、その分は比較的有利といえる。

Unknownの攻撃機はヘンシェルのヘリに追ったあと、プレーヤーユニット側へやってくる。レベルは高いし速いが、なんとか対空装備で撃破すべし。

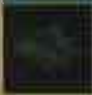
5ターン目には敵ヴァンツァーが4機現われる。しかしおそらくかなりの距離があり、まだ直接の影響はない。正面の門に近付くころには、右のほうに初期配置されていた敵も寄ってくる。まだ車輌も完全に片付けていなければ、このときがいちばん苦しい局面だろう。ここを乗り切るために、このミッションでは、移動力をある程度犠牲にしても、リペアやリバースを大量に持って行くべきだろう。

ENEMY DATA

① Attacker	MythosB		LV.21		胴体			
	胴体	N	47	236	左手	P	RF	177
	左腕	N	37	145	右手	S	PC	108
	右腕	N	37	145	左肩	P	MG	28×9
	脚	N	42	200	右肩	P	MG	28×9

⑦ Gunner	IB7018		LV.21		胴体	—	—	—
	胴体	N	49	294	Head1	SP	CA	83×3
	脚	N	40	210				
	—	—	—	—		—	—	—

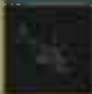
② Fighter	MythosB		LV.21		胴体			
	胴体	N	47	236	左手	S	NK	79
	左腕	N	37	145	右手	S	NK	79
	右腕	N	37	145	左肩	N	SL	
	脚	N	42	200	右肩	N	SL	

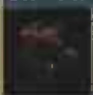
⑧ Gunner	55mmAAC		LV.22		胴体			
	胴体	N	53	340	Head1	SP	CA	94×3

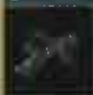
③ Super	MythosB		LV.27		胴体			
	胴体	N	47	236	左手	S	RD	109
	左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
	右腕	N	37	145	左肩	N	SL	
	脚	N	42	200	右肩	N	SL	

⑨ Attacker	IAH-2A		LV.22		胴体			
	胴体	P	17	368	C.Wepn	P	AC	29×9
					Wing1	[illegible]	RK	40×6
					Wing2	FS	MI	103×2
				—	—		—	

④ Super	MythosB		LV.27		胴体			
	胴体	N	47	236	左手	P	MG	34×9
	左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
	右腕	N	37	145	左肩	P	MG	28×9
	脚	N	42	200	右肩	P	MG	28×9

⑩ Henshell	OSH20C		LV.25		胴体	—	—	
	胴体	P	8	125	C.Weon	FS	RK	12×6
		—	—	—		—	—	
					—	—	—	—

⑤ Commander	ISV078		LV.26		胴体	SP	CA	127×3
	胴体	F	61	615	左手	FS	RK	44×6
	脚	F	50	404	右手	P	AC	30×9
						—	—	—

⑪ Gunner	IVA-14A		LV.22		胴体			
	胴体	P	14	386	Wing1	P	AC	30×9
					Wing2	FS	MI	112×2
		—	—	—	Wing3	FS	MI	112×2
					Wing4	FS	MI	112×2

⑥ Gunner	IAM02C		LV.21		胴体	—	—	—
	胴体	N	36	272	Head1	P	AC	30×9
	脚	N	24	178	Head2	FS	MI	113×2
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

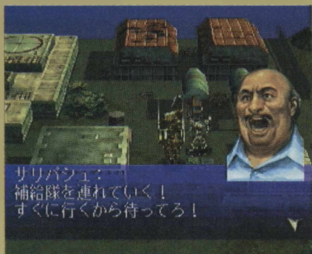
⑫ Unknown	PVA-07a9		LV.27		胴体	P	AC	30×9
	胴体	P	14	386	Wing3	FS	RK	43×6
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照



POST STORY





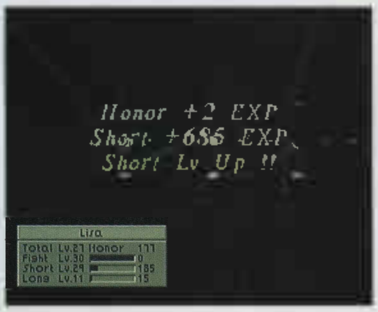
ヘンシェルは工場内に逃れた。アッシュたちはヘンシェルを追って工場奥へ侵攻した。

サリバシュが補給部隊を率いて駆けつける。インターゲーンの工場内でも、武器やパーツの補給ができるのはありがたい。また、サリバシュが追加報酬として50000をくれる。いまさら金、という気もするが、やはりありがたい。これで装備を整えよう。

いよいよストーリーも大詰め。インターゲーンの工場にはフェンリルを止めるすべは果たしてあるのか？　ヘンシェルがアッシュたちを誘うように工場内へ導いていくのはいったいなぜなのか？　このあと謎が明らかになる。



TACTICAL TIPS 14　攻撃レベルの限界と上げかた



すべてのキャラクターを均等に高いレベルにすることが困難な以上、せめて一部の味方の、ある種類の攻撃だけでもレベルを上げて敵に差をつけたくなる。しかし、たとえば近距離攻撃ばかり行っていると確かに近距離攻撃レベルは早く上がるが、最大値であるレベル30に達してしまうと、それ以上は経験値が得られなくなるのだ。当然総合レベルも頭打ちとなる。しかもゲーム後半になってから、使っていなかった他の攻撃レベルを上げるのはそうとう困難。やはり、ふたつ以上の攻撃レベルを同時に育てるほうが得策ということである。

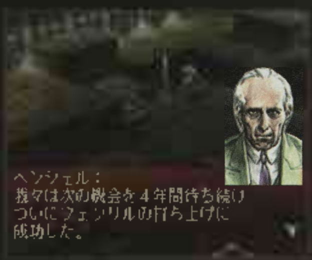
MISSION 30

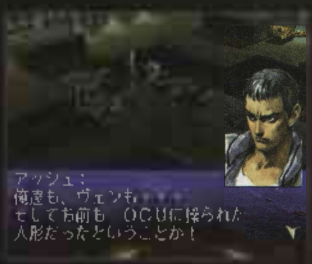
インターゲーン工場内

敵出現数	25
味方出撃可能数	12
ボーナス	―









PRE STORY

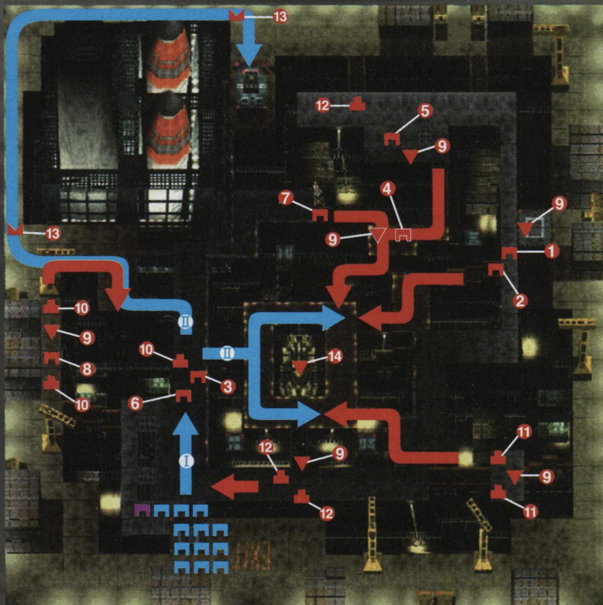
屋内には巨大な空間が広がっていた。フェンリルもここで作られたのか、と問うジョイスに、現れたヘンシェルが答える。フェンリルはまさにこの工場で、8年まえに開発されたのだ。

さらにヘンシェルは4年まえのクーデターについても言及する。あのクーデターさえも、フェンリルをテストするためにOCUが仕組んだものだったのだ。愕然とするアッシュ。

しかしヘンシェルは、自分もまた裏切られたという。フェンリルがリミアン駐留基地から消えたとき、またも計画が失敗することを恐れたOCU軍は、フェンリルの存在を知る人間をすべて抹殺しようと企てた。そして"ダークギース"と呼ばれる傭兵部隊を派遣したのである。ミッションに幾度も登場し、ヴェンを執拗に狙い、ヘンシェルをも殺そうとしたあの部隊。それがダークギースだったのだ。これで最後の謎が氷解した。

だが、ヘンシェルは最後に恐るべきことを告白する。フェンリルに、OCUをすべて壊滅するよう指令を出したというのである。宇宙を制することができるフェンリルだからこそ可能な、恐るべき作戦だった。この作戦開始を遅らせたければ、工場の中央にある超大型機動兵器を破壊するしかないというのだ。

1 ～ 14 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



Ⅰの戦闘後Ⅱの段階で2隊にわかれる

ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✕ヘリコプター ▲航空機
味方の動き（味方の増援） 敵の動き（敵の増援） NPCの動き

TACTICS

まずは、マップ中央の超大型機動兵器を狙わなくてはならない。このコマンダーの遠距離武器は超強力。いくらHPの高いヴァンツァーでも、レベルの低いキャラクターなら一発でパーツが吹っ飛ぶ威力だ。

全機でコマンダーに向かってまっすぐ進み、右手のタラップのようなところから中央へ降りる。このとき、手前右側のガンナーの射程距離に入らないように通りすぎれば、遠距離から撃たれずにすむ。コマンダー以外のユニットは、近寄らなければ沈黙したままだ。正面のヴァンツァー3機を倒せば、コマンダーに接近できる。攻撃は、総合レベルが高く、近距離攻撃レベルの高いキャラクターを並べてひたすら撃ちまくる。遠距離攻撃は期待できない。コマンダーのレベルはMAXの30。だが味方パイロットのレベルも高ければ意外なほどに弾は当たらない。他のユニットを隣接させ、ダメージをすぐ回復させよう。

コマンダーを倒すと、続いて、フェンリルをロケットで撃ち落とすミッションが始まる。すべての敵ユニットがいっせいに近寄り攻撃してくる。囮を中央に置いて敵を引き付け、隙をついて2、3のユニットをロケット発射コントロールルームへ向かわせよう。ロケット発射までは40ターンだ。

ENEMY DATA

❶ Attacker



MythosB		LV.22		胴体	—	—	—
胴体	N	47	236	左手	P	AF	177
左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
右腕	N	37	145	左肩	P	MG	28×9
脚	N	42	200	右肩	N	SL	

❷ Attacker



MythosB		LV.22		胴体	—	—	—
胴体	N	47	236	左手	P	SG	31×8
左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
右腕	N	37	145	左肩	P	MG	28×9
脚	N	42	200	右肩	N	SL	

❸ Attacker



MythosB		LV.22		胴体	—	—	—
胴体	N	47	236	左手	FS	BZ	198
左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
右腕	N	37	145	左肩	P	MG	28×9
脚	N	42	200	右肩	N	SL	

❹ Fighter



SchakalA		LV.21		胴体			
胴体	N	50	260	左手	S	NK	87
左腕	N	40	160	右手	S	NK	87
右腕	N	40	160	左肩	N	SL	
脚	N	45	220	右肩	N	SL	

❺ Fighter



SchakalA		LV.21		胴体			—
胴体	N	50	260	左手	S	RD	100
左腕	N	40	160	右手	S	PC	116
右腕	N	40	160	左肩	N	SL	
脚	N	45	220	右肩	N	SL	

❻ Gunner



MythosB		LV.22		胴体			—
胴体	N	47	236	左手	[illegible]	SG	31×8
左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
右腕	N	37	145	左肩	—	—	—
脚	N	42	200	右肩	FS	MI	83×3

❼ Gunner



MythosB		LV.22		胴体	—	—	—
胴体	N	47	236	左手	P	SG	31×8
左腕	N	37	145	右手	S	PC	106
右腕	N	37	145	左肩	—	—	—
脚	N	42	200	右肩	FS	RK	43×6

❽ Super



SchakalB		LV.27		胴体	—	—	—
胴体	S	66	266	左手	S	NK	95
左腕	S	53	163	右手	S	NK	95
右腕	S	53	163	左肩	N	SL	
脚	S	60	225	右肩	N	SL	

❾ Attacker



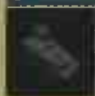
ISV07F		LV.22		胴体	SP	CA	127×3
胴体	F	61	615	左手	P	AC	30×9
脚	F	50	404	右手	S	PC	198
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

❿ Attacker



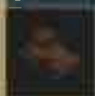
IBT01F		LV.22		胴体	—	—	—
胴体	N	49	294	Head1	SP	CA	83×3
脚	N	40	210	Head4	P	MG	37×6
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—

⓫ Attacker



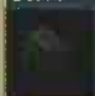
IAM02D		LV.22		胴体	—	—	
胴体	N	36	272	Head1	N	RW	0
脚	N	24	178	Head2	[illegible]	AC	30×9
—	—	—	—				
—	—	—	—	—	—	—	—

⓬ Gunner



IASV400B		LV.22		胴体	—		
胴体	N	29	229	Head1	FS	[illegible]	113×2
脚	N	15	133	—	—	—	—
—	—	—					

⓭ Gunner



120mmATC		LV.22		胴体			
胴体	N	40	220	Head1	SP	CA	56×3
			—	—	—		
—	—	—	—				

⓮ Commander

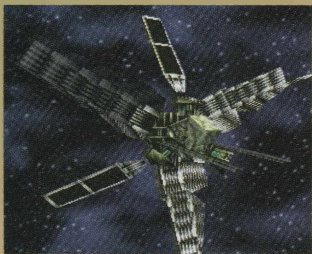


ISV09A-S		LV.30		胴体	—	—	—
胴体	N	66	999	脚	SP	CA	16
Head	N	54	777	Head1	P	AC	50
—	—	—	—	Head2	FS	MI	17
—	—	—	—	—	—	—	—

※ 各項目の見方についてはP76を参照

POST STORY







ヘンシェルは最後までアッシュたちをたばかった。彼がいっていた超大型機動兵器の破壊は、フェンリルを止めるどころか、そのコマンドを最終フェーズへ移行させるカギになっていたのだ。フェンリルはOCUすべてを相手に攻撃を仕掛けるようプログラムされていた。それは、OCUに裏切られた、と語ったヘンシェルの最後の復讐だった。

OCUすべてを相手に攻撃を仕掛ける。それはすなわち、すべてのOCUの加盟国に、核ミサイルによる最終攻撃を加えることを意味する。それはOCUだけではない、全世界を巻き込んだ破壊となる。

アッシュたちは残された最後の手段、工場内のロケットを発射してフェンリルを撃ち落とそうとする。一度目は失敗。だが二度目のロケットは、フェンリルの防衛システムを突破。ついにフェンリルを宇宙で撃破することに成功した。

とうとう最後のミッションが終った。アッシュたちはそう考えただろう。アロルデシュ革命、ヴェンそしてグィアンダ、フェンリル、無人兵器、インターゲーン。すべての断片が繋ぎ合わされ、集結した。ただひとつのピースを除いては……。

TACTICAL TIPS 15　ネットワークを活用するには



ネットワークをまったく使わなくともゲームはクリアーできる。しかし、より深い情報に触れたり、思いもかけないものが手に入ったりもする楽しみは捨てがたい。各フォーラムのアドレスやパスワードは、酒場や闘技場の客、ショップのオヤジなどがくれることが多い。これらの場所へは、用がなくともマメに顔を出してみるようにしよう。また、DNCのニュースなど、日付によって更新されるものは読むのを習慣づけるといい。なかには、手動入力でしか入れないフォーラムもあるので、アドレスなどは必ずメモを取っておくこと。

MISSION 31

制海艦モント

敵出現数	14
味方出撃可能数	12
ボーナス	—



PRE STORY







すべてが終った。

アッシュたちは、アロルデシュ近海に浮かぶ制海艦モントのなかにいた。

パイクはOCUを糾弾するための証拠をそろえ、それを公表する機会を作ろうとしている。サリバシュも今回の事件の真相を明らかにすると約束したようだ。

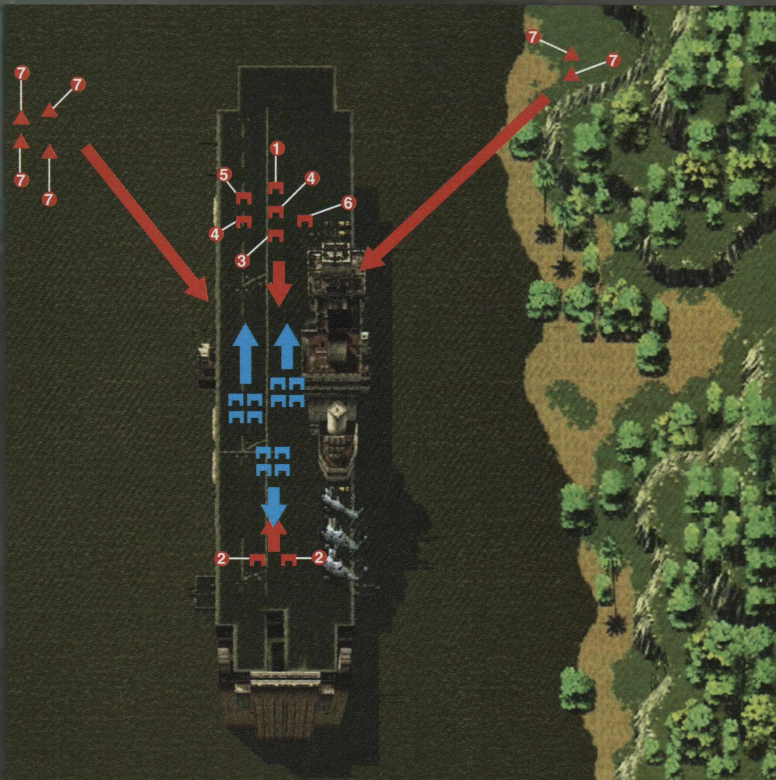
各人がそれぞれ、戦いを振り返る。そして苦しかったが、無駄ではなかった戦いを、思い出とともに反芻しようとしていた。

だが、緊急サイレンと同時に、再び緊張が蘇る。正体不明の航空部隊がモントに接近。対空砲火をものともせずに、スリングヘリでヴァンツァーを強行着陸させてきた。そのヴァンツァー部隊のコマンダーこそ、トマスの親友、ドミンゴだった。

ダークギース。ヘンシェルが語ったOCUの秘密部隊。金で雇われた傭兵。ヴェンを襲い、ついには死にいたらしめた、その部隊を率いていたのがドミンゴだったのだ。

OCUの陰謀をすべて知ったアッシュたちの始末、それがドミンゴの新しい任務だ。生き残りをかけたアッシュたちの戦いが洋上で始まる。

1 ~ 7 で表示した敵ユニットの詳細は次ページENEMY DATAを参照



ヴァンツァー ▼大型機動兵器 戦車・装甲車 ●トラック・ジープ 砲台 ★支援ポッド ✖ヘリコプター ▲航空機
味方の動き(味方の増援) 敵の動き(敵の増援) NPCの動き

TACTICS

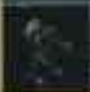
ダークギースは強い。全機が総合レベル22。近距離、遠距離の攻撃レベルも28と高い。ドミンゴにいたっては総合レベル28。近距離攻撃はレベル30である。全ユニットが、耐火装甲で固めているため、炎熱系武器は装備しないようにしよう。

マップ下の4機は、下の敵2機を攻撃する。敵は遠距離武器を持っていないため、味方ユニットの遠距離攻撃のレベルが高ければ、遠距離武器でHPをそぎ落とすのもいい。ただしレベルの低いユニットの遠距離攻撃は、レベルの高い敵にはすべて回避されてしまう。遠距離攻撃レベルが20以上なら、攻撃に踏み切る価値もあるだろう。残り8機は、マップ上方の敵6機に相対する。敵のうち2機は遠距離武器を持っている。これが当たるとかなりのダメージ。近距離攻撃の一撃一撃も重い。そこで、マップの一番上にいる、ドミンゴ機が突出してきたところを見計らって取り囲み、近距離武器で連続して攻撃する作戦が有効だ。チェーンスキルが発動すれば、意外にあっけなく勝てることもある。ドミンゴを倒せば、ミッションクリアー。なお、攻撃機が6機もいるので対空装備も忘れずに。しかし攻撃機にわずらわされるまえに、ドミンゴを倒してしまいたい。

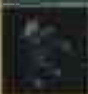
ENEMY DATA



❶Domingo	GiaourG3	LV.28		胴体	[illegible]	—	—
胴体	[illegible]	57	298	左手	[illegible]	MG	34×9
左腕	F	46	177	右手	[illegible]	RF	212
右腕	F	46	177	左肩	-	—	—
脚	F	52	244	右肩	N	SL	



❷Attacker	GiaourG1	LV.22		胴体	—	—	
胴体	F	55	268	左手	P	MG	31×9
左腕	F	44	165	右手	P	SG	34×8
右腕	F	44	165	左肩			—
脚	F	50	227	右肩	N	[illegible]	



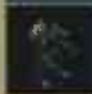
❸Attacker	GiaourG1	LV.22		胴体	—	—	—
胴体	F	55	268	左手	P	MG	31×9
左腕	F	44	165	右手	P	[illegible]	194
右腕	[illegible]	44	165	左肩			
脚	[illegible]	50	227	右肩	N	SL	



❹Fighter	GiaourG1	LV.22		胴体	—	—	—
胴体	F	55	268	左手	S	NK	95
左腕	F	44	165	右手	S	NK	95
右腕	F	44	165	左肩	N	SL	
脚	F	50	227	右肩	N	SL	



❺Gunner	GiaourG1	LV.22		胴体	—	—	—
胴体	F	55	268	左手	P	SG	34×8
左腕	F	40	165	右手	S	PC	116
右腕	F	40	165	左肩			—
脚	F	50	227	右肩	FS	RK	48×6



❻Gunner	GiaourG1	LV.22		胴体	—	—	—
胴体	F	55	268	左手	P	SG	34×8
左腕	F	44	165	右手	S	PC	116
右腕	F	44	165	左肩			—
脚	F	50	227	右肩	FS	MI	214



❼Gunner	PVA-07a3	LV.22		胴体	P	AC	30×9
胴体	P	14	386	Wing3	FS	RK	43×6

※ 各項目の見方についてはP76を参照

[illegible] 制海艦モント 格納庫

●Parts パーツ

名前	種類	HP	防御力	[illegible]	装甲属性	[illegible]
99式乙 月弓	胴体	255	49	[illegible]	ノーマル	[illegible]
テディウムA6	胴体	286	43	121	[illegible]	[illegible]
ジャウアーG1	胴体	268	55	[illegible]	耐火	[illegible]
デーゲンT10	胴体	247	64	[illegible]	[illegible]	3541
99式乙 月弓	腕	157	39	[illegible]	ノーマル	1466
テディウムA6	腕	178	34	[illegible]	耐貫通	1494
ジャウアーG1	腕	165	44	[illegible]	耐火	1269
デーゲンT10	腕	152	51	[illegible]	耐衝撃	1421
99式乙 月弓	脚	216	44	[illegible]	ノーマル	3047
テディウムA6	脚	242	38	[illegible]	耐貫通	2941
ジャウアーG1	脚	227	50	[illegible]	耐火	3329
デーゲンT10	脚	209	57	[illegible]	耐衝撃	3390

●Weapon 武器

名前	種類	攻撃力	命中率	[illegible]	攻撃属性	価格
クローニク25型	MG	31×9	75	43	貫通	926
ヴンダー60	RF	194	83	47	貫通	991
グロッシー11	SG	34×8	71	[illegible]	貫通	791
ヘルボンド3	FR	70×4	73	43	炎熱	934
ダブルコメット	CA	91×3	68	54	衝撃+貫通	978
レイターボア	BZ	217	60	51	炎熱+衝撃	898
ブレススティック	NK	+87	+5	[illegible]	衝撃	524
ビーナス	RD	+100	+6	[illegible]	衝撃	726
ウィズホーン	GR	113	70	[illegible]	炎熱+貫通	678
ヴュルガー	MI	214	80	[illegible]	炎熱+衝撃	1251
カーディナル	RK	48×6	63	[illegible]	炎熱+衝撃	[illegible]
Mカイユ8	AM	105×2	84	[illegible]	炎熱+衝撃	1286
エアヴィルトZ	AR	48×6	65	[illegible]	炎熱+衝撃	1122
SN-336	SL		--	[illegible]	ノーマル	659

※ 武器種類の略称についてはP76を参照

●Backpack バックパック

名前	重量	出力	アイテム	価格
BP-T4D	35	0	7	1060
AG-460S	32	75	0	1839

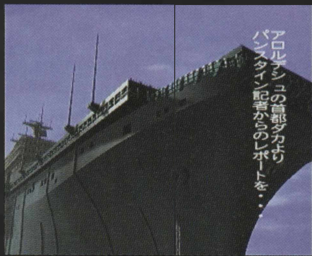
●Computer コンピュータ

名前	格闘	近距離	遠距離	価格
グアナコ1	7	[illegible]	[illegible]	345
ホリズム1	4	[illegible]	7	345

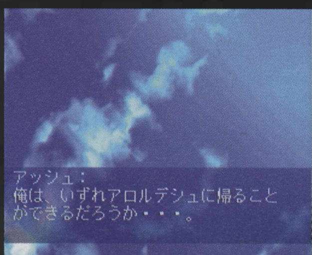
●Item アイテム

名前	価格
リペア1	10
リペア2	50
リペア3	100
リバース1	80
リバース2	150
マシンガン弾倉	10
ライフル弾倉	10
ショットガン弾倉	10
グレネード弾倉	10
火炎放射器タンク	10
ミサイル弾	10
ロケット弾	10
キャノン弾倉	10
バズーカ弾倉	10
対空ミサイル弾	10
対空ロケット弾	10
地雷	30
チャフ	20
スモーク	20

EPILOGUE









2102年7月1日午前10時。

OCUオーストラリアの首都キャンベラの港に、制海艦モントが入港した。そのころ世界には、OCUが明らかにした軍事衛星ジャック事件の真相についての発表と、まっこうから対立するアロルデシュ臨時政府首長サリバシュ・ラブラの声明が報道されていた。アロルデシュクーデター軍が打ち上げた人工衛星が原因だとするOCUに対し、サリバシュは、事件はOCUの仕組んだ謀略だと反発。OCUは事実無根と跳ねつけるかまえだが、サリバシュはすべてを明らかにする記者会見を開いて、OCUと徹底的に対決しようとする。

アッシュたちには別れのときがきていた。

アロルデシュに残ったメイランやコーディとは、すでにボーネアで別れている。リーザとサユリは、パイクと協力して、フェンリル事件の真相を明らかにする方法を捜すつもりだ。

トマスは上機嫌で、酒を飲みに行こう、という。OCUの追求も、あればそのときだ、と笑い飛ばす。ロッキーはアッシュに話しかけ、ロズウェルはエイミアを口説こうとする。ジョイスが笑い、グリフはアッシュを妻の実家に再び誘う。

そんななかでアッシュは、自身と故国との関わりを、いま一度自分の心に問い直していた。

どれほどか時間が経った、ある日のサリバシュ邸の庭。リラが庭の花を眺めていた。サリバシュが呼ぶ声がする。

リラは花を見て微笑み、サリバシュはそんなリラの姿に安堵の笑みを浮かべた。

アロルデシュの森には、眩しい光が落ちてきていた。



PHAS

PHASE 6 COLOSSEUM and VS MODE 闘技場・VSモード解説

SE 6

Colosseum
闘技場

闘技場。それは武装したヴァンツァー同士が実弾を使って戦いを繰り広げる公認の賭博場である。ゲーム中に訪れるほとんどの街にあり、プレーヤーは、ここで賞金や商品を稼ぐことができる。また、闘技場の人々の会話から、さまざまな情報を得たり、いくつかのミッションをともに戦う仲間に出会うといったイベントも用意されている。はじめての街に入ったら必ず闘技場に訪れ、そこにいるすべての人に話しかけるようにしよう。

エントリーからファイトへ

闘技場で行われる戦闘には、1対1で戦うソロファイトと、最大5対5で戦うチームファイトの2種類がある。プレーヤーは、まず戦闘方式を選択し、出場パイロットを決める。次に、対戦相手を決定し、チームファイトでは戦闘を行うマップも選択することになる。これでファイト開始となり、勝てば賞金や賞品が手に入るが、負ければ出場料金を取られ損だ。なお、精算は試合後に行われる。具体的な戦闘のルールと戦略については、P230からのVSモードを参照のこと。

●闘技場の流れ●

1. ソロ、チームの選択
2. 出場パイロットの選択
3. 対戦相手、マップの選択
4. ファイト開始
5. 勝てば……報酬を獲得

ランキングについて

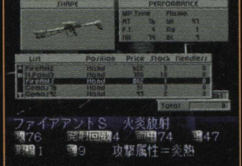
闘技場での戦闘が終わると、勝ち、負けにかかわらず、ランキングに成績が残される。これは、パイロットごとにソロ戦とチーム戦にわけて自動で記録、更新され、闘技場の控え室で常に確認することができる。勝敗や獲得賞金のほか、ソロ戦では勝率が、チーム戦では撃破数や損失数も見ることができる。



プレーヤーのプライドに関わる様々なデータが記録される。無様な結果を残すわけにはいかない。

賞金、賞品について

闘技場で勝利した場合、通常は賞金を得ることになるのだが、希に賞品を獲得できることがある。どちらがいいとは一概には言えないが、賞金ならレベルに見合ったそれ相当の金額が、賞品の場合はピンからキリまで、それこそ非常に安価な武装から闘技場でしか入手できない貴重なアイテムまでと幅広い。



時には闘技場でしか入手することができない、最強の武装がもらえることも。

●獲得賞品一覧●

ジュアリーEX(MG)	ヒガ9式散弾銃(SG)
バルバリ(MG)	ピュジェ(SG)
アールアッソー(MG)	オーデンM98(SG)
グロウタスク(MG)	ピークガザ(SG)
クラヴィエ(MG)	ジリーノ(SG)
95式機関銃(MG)	ホットリバー30(FR)
ピュースM14(MG)	ホットリバー40(FR)
グレンツェ(RF)	ヒートラット(FR)
ウィニー(RF)	ウォーマーF2(FR)
98式狙撃銃甲型(RF)	ヘルボンド(FR)
ヴンダー20(RF)	ヘルボンド2(FR)
ユーラ60mm(RF)	ヘルボンド3(FR)
ツィーゲ(RF)	ファイアアントS(FR)
バスーン(RF)	グマス76mm(CA)
コベット(SG)	グマス92mm(CA)
オーデンM90(SG)	トムティット(CA)

Pilot

闘技場のファイター

　闘技場のファイターとして登場するキャラクターは、全部で168人。顔のグラフィックは27種類しかないが、データは全員異なっている。基本的に味方のレベルに見合った敵が現れるが、どのキャラクターが相手になるかはランダムである。何度も闘技場に訪れて、全員とお目にかかるのも一興かもしれない。なお、P219の18人だけは、ストーリーを進めていく過程で、闘技場で戦うことになるファイターである。

DATAの見方

① ファイターの名前
② 装備しているスキル
③ 総合的なレベル
④ 格闘戦のレベル
⑤ 近距離戦のレベル
⑥ 遠距離戦のレベル
⑦ アクティブポイント

① レイノルド/Reynolds	Total LV28 ③
② All or Nothing	Fight LV18 ④
Lethal Shot	Short LV28 ⑤
Disarm Armor	Long LV30 ⑥
Best Position	ActPoint 15 ⑦

※④⑤⑥の数値のもっとも高い物が、そのキャラクターの得意とする戦闘スタイルである

スザンナ/Susanna	Total	LV1
—	Fight	LV1
—	Short	LV2
—	Long	LV1
—	ActPoint	7

アンドリュー/Andrew	Total	LV1
—	Fight	LV1
—	Short	LV1
—	Long	LV2
—	ActPoint	7

マリア/Maria	Total	LV1
—	Fight	LV2
—	Short	LV1
—	Long	LV1
—	ActPoint	7

ヨセフ/Joseph	Total	LV1
—	Fight	LV1
—	Short	LV1
—	Long	LV1
—	ActPoint	7

グランデル/Grundel	Total	LV1
—	Fight	LV1
—	Short	LV1
—	Long	LV1
—	ActPoint	7

ウールフォルク/Woolfolk	Total	LV1
—	Fight	LV1
—	Short	LV1
—	Long	LV2
—	ActPoint	8

エミー/Emie	Total	LV1
Critical	Fight	LV2
—	Short	LV1
—	Long	LV1
—	ActPoint	8

リチャード/Richard	Total	LV1
Critical	Fight	LV2
[illegible]	Short	LV2
[illegible]	Long	LV1
[illegible]	ActPoint	8

[illegible]	Total	LV1
Critical	Fight	LV2
[illegible]	Short	LV1
—	Long	LV2
[illegible]	ActPoint	8

[illegible]	Total	LV1
—	Fight	LV1
--	Short	LV2
--	Long	LV2
[illegible]	ActPoint	8

[illegible]	Total	LV2
Best Position	Fight	LV1
—	Short	LV3
—	Long	LV1
—	ActPoint	8

モーリス/Maurice	Total	LV2
—	Fight	LV1
—	Short	LV1
—	Long	LV3
—	ActPoint	8

ティモ/Timo	Total	LV1
Critical	Fight	LV2
—	Short	LV1
—	Long	LV2
—	ActPoint	8

ハマー/Hammer	Total	LV3
Critical	Fight	LV3
Feint	Short	LV3
[illegible]	Long	LV3
[illegible]	ActPoint	8

[illegible]	Total	LV2
Best Position	Fight	LV1
[illegible]	Short	LV3
[illegible]	Long	LV2
...	ActPoint	8

サリバン/Sulliv	Total	LV2
Critical	Fight	LV3
Feint	Short	LV2
---	Long	LV1
--	ActPoint	8

シェリル/Cheryl	Total	LV2
Feint	Fight	LV3
---	Short	LV2
---	Long	LV2
---	ActPoint	8

ジャリ/Jari	Total	LV2
Best Position	Fight	LV2
Feint	Short	LV3
---	Long	LV2
---	ActPoint	8

ジーナ/Jeanna	Total	LV2
Critical	Fight	LV2
---	Short	LV2
--	Long	LV3
---	ActPoint	8

[illegible]	Total	LV2
Feint	Fight	LV2
---	Short	LV3
---	Long	LV3
---	ActPoint	8

レジー/Reggie	Total	LV3
Critical	Fight	LV2
Feint	Short	LV5
Best Position	Long	LV2
---	ActPoint	8

アスコット/Ascot	Total	LV3
Feint	Fight	LV2
Best Position	Short	LV2
---	Long	LV5
---	ActPoint	8

デニス/Dennis	Total	LV4
Critical	Fight	LV5
Feint	Short	LV2
Heat Blow	Long	LV3
---	ActPoint	8

シュルツ/Schultze	Total	LV4
Critical	Fight	LV4
Feint	Short	LV4
Best Position	Long	LV4
---	ActPoint	8

パム/Pam	Total	LV4
Critical	Fight	LV2
Best Position	Short	LV3
---	Long	LV5
---	ActPoint	8

ベン/Ben	Total	LV4
Critical	Fight	LV5
Feint	Short	LV4
Best Position	Long	LV3
Heat Blow	ActPoint	8

[illegible]	Total	LV4
Critical	Fight	LV5
Feint	Short	LV3
Best Position	Long	LV3
---	ActPoint	8

ボンハム/Bonham	Total	LV4
Critical	Fight	LV5
Feint	Short	LV4
Heat Blow	Long	LV3
---	ActPoint	8

エリック/Erick	Total	LV4
Critical	Fight	LV4
Feint	Short	LV3
Best Position	Long	LV5
--	ActPoint	8

ドン/D[illegible]	Total	LV4
Critical	Fight	LV3
Best Position	Short	LV4
	Long	LV5
---	ActPoint	8

シェルドン/Sheldon	Total	LV5
Critical	Fight	LV3
Leg First	Short	LV7
Dash	Long	LV3
---	ActPoint	8

グレイ/Gray	Total	LV5
Feint	Fight	LV3
Best Position	Short	LV3
Critical	Long	LV7
---	ActPoint	9

クラウディア/Claudia	Total	LV5
Feint	Fight	LV4
Best Position	Short	LV3
---	Long	LV7
---	ActPoint	8

ジェニー/Jenny	Total	LV5
Critical	Fight	LV5
Feint	Short	LV5
Best Position	Long	LV5
Heat Blow	ActPoint	9

ブラウン/Brown	Total	LV5
Critical	Fight	LV3
Feint	Short	LV7
Best Position	Long	LV4
Leg First	ActPoint	8

クリスティーナ/Cristina	Total	LV5
Feint	Fight	LV4
Leg First	Short	LV7
---	Long	LV4
---	ActPoint	9

ヨーグ/Jorg	Total	LV5
First	Fight	LV7
Feint	Short	LV4
Critical	Long	LV4
Heat Blow	ActPoint	9

ジョー/Joe	Total	LV6
Critical	Fight	LV7
First	Short	LV5
Best Position	Long	LV4
---	ActPoint	9

カーライル/Carlisle	Total	LV6
Critical	Fight	LV5
Best Position	Short	LV4
Heat Blow	Long	LV7
---	ActPoint	8

ドニエル/Donnel	Total	LV6
Critical	Fight	LV4
Feint	Short	LV7
First	Long	LV5
Leg First	ActPoint	9

アンドレアス/Andreas	Total	LV7
First	Fight	LV4
Leg First	Short	LV9
Lucky	Long	LV4
---	ActPoint	8

フリッツ/Fritz	Total	LV7
Feint	Fight	LV4
Lucky	Short	LV4
Best Position	Long	LV9
---	ActPoint	9

[illegible]/Yago	Total	LV7	[illegible]/Coleman	Total	LV8	[illegible]/Jeff	Total	LV10
First	Fight	LV9	First	Fight	LV5	First	Fight	LV13
Dash	Short	LV4	Speed	Short	LV5	Sting Blow	Short	LV6
Heat Blow	Long	LV6	Lucky	Long	LV11	--	Long	LV6
Lucky	ActPoint	10		ActPoint	10	—	ActPoint	10
[illegible]	[illegible]	LV8	[illegible]	Total	LV9	[illegible]/Jimmy	Total	LV10
First	Fight	LV8	First	Fight	LV10	First	Fight	LV6
Lucky	Short	LV8	Lucky	Short	LV5	Lucky	Short	LV6
Critical	Long	LV8	Best Position	Long	LV10	Shield Wall	Long	LV13
Feint	ActPoint	9	Heat Blow	ActPoint	9		ActPoint	10
[illegible]	Total	LV7	[illegible]/Johnson	Total	LV9	[illegible]/Alec	Total	LV10
Critical	Fight	LV4	Feint	Fight	LV9	First	Fight	LV10
Lucky	Short	LV6	Best Position	Short	LV9	Critical	Short	LV6
Best Position	Long	LV9	Lucky	Long	LV9	Shield Wall	Long	LV12
Leg First	ActPoint	8	Critical	ActPoint	9	---	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV8	[illegible]/Larry	Total	[illegible]	[illegible]	Total	LV12
Feint	Fight	LV9	First	Fight	LV5	Critical	Fight	LV12
Lucky	Short	LV8	Dash	Short	LV10	Lucky	Short	LV12
Dash	Long	LV4	Leg First	Long	LV9	Best Position	Long	LV12
Heat Blow	ActPoint	9		ActPoint	10	Feint	ActPoint	10
[illegible]	Total	LV7	[illegible]	Total	LV8	[illegible]/Scott	Total	LV11
Critical	Fight	LV10	Critical	Fight	LV9	Lucky	Fight	LV6
First	Short	LV4	Lucky	Short	LV5	Speed	Short	LV12
Feint	Long	LV4	—	Long	LV9	Dash	Long	LV13
Heat Blow	ActPoint	10	—	ActPoint	9	—	ActPoint	10
[illegible]	Total	LV8	[illegible]	Total	LV9	[illegible]	Total	LV12
Lucky	Fight	LV8	Feint	Fight	LV12	First	Fight	LV14
Dash	Short	LV9	LV Damage	Short	LV5	Lucky	Short	LV12
First	Long	LV4	---	Long	LV5	Charge	Long	LV6
Leg First	ActPoint	9	—	ActPoint	10	—	ActPoint	10
[illegible]	Total	LV8	[illegible]	Total	LV9	[illegible]/Billy	Total	LV11
First	Fight	LV8	Feint	Fight	LV9	First	Fight	LV6
Best Position	Short	LV4	Lucky	Short	LV11	Speed	Short	LV14
	Long	LV9	Speed	Long	LV 5	Terror Shot	Long	LV6
—	ActPoint	10	—	ActPoint	9	Target	ActPoint	10
[illegible]	Total	LV8	[illegible]	Total	LV9	[illegible]	Total	LV14
Critical	Fight	LV4	First	Fight	LV9	Lucky	Fight	LV15
Lucky	Short	LV8	Lucky	Short	LV5	Speed	Short	LV12
Best Position	Long	LV10	Best Position	Long	LV11	Shield Wall	Long	LV14
—	ActPoint	9	---	ActPoint	10	---	ActPoint	11
[illegible]	Total	LV8	[illegible]	Total	LV10	[illegible]	Total	LV12
Dash	Fight	LV5	Critical	Fight	LV5	Feint	Fight	LV12
Speed	Short	LV11	Lucky	Short	LV10	Heat Blow	Short	LV6
Lucky	Long	LV5		Long	LV11	LV Damage	Long	LV14
Leg First	ActPoint	10	—	ActPoint	9	Sting Blow	ActPoint	10

ハーマン/Herman	Total LV12	[illegible]	Total LV15	フランキー/Frankie	Total LV18
Feint	Fight LV6	First	Fight LV16	Lucky	Fight LV17
Speed	Short LV13	Feint	Short LV8	Terror Shot	Short LV21
Terror Shot	Long LV14	Sting Blow	Long LV16	Leg First	Long LV10
	ActPoint 11		ActPoint 10	Side Attack	ActPoint 12

[illegible]ン/Lion	Total LV16	マーティン/Martin	Total LV15	スージー/Susie	Total LV18
Lucky	Fight LV9	First	Fight LV11	Lucky	Fight LV17
Critical	Short LV15	Lucky	Short LV16	All or Nothing	Short LV10
All or Nothing	Long LV18	All or Nothing	Long LV16		Long LV21
Shield Wall	ActPoint 10	Shield Wall	ActPoint 10		ActPoint 11

[illegible]/Mark	Total LV13	ミッチェル/Mitchell	Total LV14	フレッド/Fred	Total LV20
First	Fight LV7	Target	Fight LV13	Critical	Fight LV14
Shield Wall	Short LV11	Best Position	Short LV16	Switch	Short LV22
	Long LV15	All or Nothing	Long LV10	Duel	Long LV18
	ActPoint 11		ActPoint 11	Counter Shot	ActPoint 11

[illegible] Dick	Total LV14	パーマー/Palmer	Total LV14	ステファン/Ste[illegible]	Total LV16
First	Fight LV16	Lucky	Fight LV10	First	Fight LV19
Feint	Short LV8	First	Short LV13	Feint	Short LV12
Charge	Long LV12	Best Position	Long LV16	Charge	Long LV13
Heat Blow	ActPoint 10	All or Nothing	ActPoint 12	Final Break	ActPoint 12

ハインツ/Hainz	Total LV14	アンジェラ/Angela	Total LV14	[illegible]	Total LV16
Critical	Fight LV12	First	Fight LV17	First	Fight LV12
Target	Short LV14	Stun Punch	Short LV10		Short LV14
	Long LV15		Long LV12		Long LV19
	ActPoint 11		ActPoint 11		ActPoint 11

マティアス/Matthias	Total LV14	[illegible]	Total LV16	デニー/Danny	Total LV17
Critical	Fight LV5	First	Fight LV16	First	Fight LV19
First	Short LV12	All or Nothing	Short LV16	Feint	Short LV14
Shield Wall	Long LV17		Long LV16	LV Damage	Long LV16
All or Nothing	ActPoint 10		ActPoint 11	Stun Punch	ActPoint 12

エリス/Ellis	Total LV14	ウリ/Ulli	Total LV18	スコフ/Skoff	Total LV18
First	Fight LV12	Target	Fight LV12	Lucky	Fight LV18
Speed	Short LV16	Switch	Short LV20	All or Nothing	Short LV18
Target	Long LV10	Side Attack	Long LV18		Long LV18
Hit&Away	ActPoint 10		ActPoint 12		ActPoint 11

スティーブ/Steve	Total LV14	バートン/[illegible]	Total LV16	アン/Anne	Total LV18
Lucky	Fight LV17	Feint	Fight LV17	Hold Attack	Fight LV12
Target	Short LV8	Charge	Short LV15	Shield Wall	Short LV17
LV Damage	Long LV10	LV Damage	Long LV16		Long LV20
Heat Blow	ActPoint 11		ActPoint 11		ActPoint 11

フランク/Frank	Total LV14	ベリン[illegible]nda	Total LV18	ジャーニ[illegible]ay	Total LV18
Speed	Fight LV14	Speed	Fight LV12	All or Nothing	Fight LV20
Hit&Away	Short LV16	Duel	Short LV20	Double Punch	Short LV17
Terror Shot	Long LV9	Hit&Away	Long LV18	Feint	Long LV14
Arm First	ActPoint 11		ActPoint 11	Critical	ActPoint 11

[illegible]	Total LV19	[illegible]	Total LV20	[illegible]	Total LV21
Charge	Fight LV22	Heat Blow	Fight LV22	Side Attack	Fight LV18
Final Break	Short LV15	Final Break	Short LV18	Full Bullet(L)	Short LV21
	Long LV12		Long LV14		Long LV23
	ActPoint 12	---	ActPoint 12		ActPoint 12
[illegible]	Total LV20	ル/Paul	Total LV19	Bunyan	Total LV22
Speed	Fight LV20	First	Fight LV23	Heat Blow	Fight LV24
Terror Shot	Short LV22	Feint	Short LV15	Charge	Short LV21
Duel	Long LV12	LV Damage	Long LV12	Final Break	Long LV18
Counter Shot	ActPoint 12	Sting Blow	ActPoint 13		ActPoint 12
ガンディ/Gundi	Total LV20	[illegible]	Total LV21	[illegible]	Total LV22
Shield Wall	Fight LV19	Critical	Fight LV21	Hold Attack	Fight LV25
Hold Attack	Short LV12	Feint	Short LV23	Immortal	Short LV19
First	Long LV23	Lucky	Long LV14	Shield Wall	Long LV14
	ActPoint 12	All or Nothing	ActPoint 12	Escape	ActPoint 13
Stewart	Total LV21	[illegible]	Total LV21	フリーマン/Freeman	Total LV22
All or Nothing	Fight LV13	Shield Wall	Fight LV20	First	Fight LV24
Speed	Short LV20	Escape	Short LV17	Double Punch	Short LV23
Terror Shot	Long LV23		Long LV23	Feint	Long LV14
Duel	ActPoint 12		ActPoint 13	Final Break	ActPoint 13
Ian	Total LV18	[illegible]	Total LV21	[illegible]	Total LV23
Lucky	Fight LV21	First	Fight LV16	Shooting Star	Fight LV22
Heat Blow	Short LV13	Switch	Short LV21		Short LV17
Final Break	Long LV14	Terror Shot	Long LV23		Long LV25
	ActPoint 12	Arm First	ActPoint 12		ActPoint 12
[illegible]	Total LV18	[illegible]	Total LV20	[illegible]	Total LV23
Shield Wall	Fight LV14	Lucky	Fight LV23	Critical	Fight LV14
First	Short LV16	Sting Blow	Short LV14	Counter Shot	Short LV23
	Long LV21	MG Blow	Long LV16	Destruct	Long LV25
	ActPoint 13		ActPoint 12		ActPoint 12
Larsen	Total LV19	グレン/Glen	Total LV20	デヤング/Deyoung	Total LV22
Feint	Fight LV20	Lucky	Fight LV15	Switch	Fight LV25
Best Position	Short LV14	All or Nothing	Short LV17	Sting Blow	Short LV17
Double Punch	Long LV20	Feint	Long LV23	Crusader	Long LV18
	ActPoint 12	Best Position	ActPoint 12		ActPoint 13
[illegible]	Total LV21	[illegible]	Total LV20	Norbert	Total LV22
Lucky	Fight LV20	First	Fight LV21	All or Nothing	Fight LV15
All or Nothing	Short LV19	Feint	Short LV15	Full Bullet(L)	Short LV19
	Long LV22	Charge	Long LV22		Long LV25
	ActPoint 12		ActPoint 12		ActPoint 13
Luke	Total LV20	[illegible]	Total LV22	アーガス/Argus	Total LV24
All or Nothing	Fight LV16	All or Nothing	Fight LV21	Lucky	Fight LV23
Speed	Short LV19	Full Bullet(L)	Short LV20	Guide	Short LV18
Arm First	Long LV22		Long LV23	Best Position	Long LV26
Back Attack	ActPoint 12		ActPoint 12	Full Bullet(L)	ActPoint 13

	Total	LV24		Total	LV26		Total	LV25
Dead Angle	Fight	LV24	Stun Punch	Fight	LV28	Feint	Fight	LV15
Counter Shot	Short	LV25	Shield Rush	Short	LV19	Disarm Armor	Short	LV23
---	Long	LV21	MG Blow	Long	LV25	---	Long	LV29
---	ActPoint	13	---	ActPoint	14	---	ActPoint	14
	Total	LV24		Total	LV27		Total	LV26
Feint	Fight	LV19	Critical	Fight	LV28	Charge	Fight	LV29
Critical	Short	LV24	Feint	Short	LV26	Shield Rush	Short	LV14
Switch	Long	LV26	Best Position	Long	LV25	2LV Damage	Long	LV26
Guide	ActPoint	14	Full Bullet(L)	ActPoint	13	---	ActPoint	14
	Total	LV24		Total	LV26		Total	LV28
Sting Blow	Fight	LV25	Shield Wall	Fight	LV20	Side Attack	Fight	LV30
---	Short	LV24	First	Short	LV26	Counter Shot	Short	LV26
---	Long	LV19	Full Bullet(L)	Long	LV28	Destruct	Long	LV25
---	ActPoint	13	---	ActPoint	[illegible]	---	ActPoint	14
	Total	LV23		Total	LV26		Total	LV27
Best Position	Fight	LV27	Charge	Fight	LV28	Critical	Fight	LV20
Counter Shot	Short	LV15	Lucky	Short	LV26	Lethal Shot	Short	LV30
Blast Blow	Long	LV18	All or Nothing	Long	LV22	Target	Long	LV26
---	ActPoint	13	Counter Shot	ActPoint	13	Body First	ActPoint	14
	Total	LV24		Total	LV26		Total	LV26
Feint	Fight	LV26	Final Break	Fight	LV28	Leg First	Fight	LV29
Charge	Short	LV24	---	Short	LV22	Final [illegible]	Short	LV27
Final Break	Long	LV16		Long	LV24		Long	LV14
---	ActPoint	13	---	ActPoint	14		ActPoint	15
	Total	LV25		Total	LV27		Total	LV27
First	Fight	LV25	Critical	Fight	LV29	Best Position	Fight	LV30
Full Bullet(L)	Short	LV18	Full Bullet(S)	Short	LV28	Switch	Short	LV22
---	Long	LV27	---	Long	LV17	All or Nothing	Long	LV24
---	ActPoint	14	---	ActPoint	14	---	ActPoint	15
	Total	LV25		Total	LV26		Total	LV27
Lucky	Fight	LV19	All or Nothing	Fight	LV25	Dead Angle	Fight	LV30
Terror Shot	Short	LV25	Lethal Shot	Short	LV16	Speed	Short	LV28
Duel	Long	LV27	Best Position	Long	LV29	Body First	Long	LV17
Full Bullet(L)	ActPoint	13	---	ActPoint	14	Full Bullet(S)	ActPoint	15
	Total	LV24		Total	LV27		Total	LV27
Charge	Fight	LV27	Lucky	Fight	LV15	Best Position	Fight	LV26
LV Damage	Short	LV19	Guide	Short	LV27	Lethal Shot	Short	LV19
Stun Punch	Long	LV21	LV Damage	Long	LV30	Lucky	Long	LV30
Sting Blow	ActPoint	13	Switch	ActPoint	13	All or Nothing	ActPoint	15
	Total	LV24		Total	LV25		Total	LV28
All or Nothing	Fight	LV17	First	Fight	LV23	All or Nothing	Fight	LV18
Full Bullet(L)	Short	LV23	Lethal Shot	Short	LV29	Lethal Shot	Short	LV28
---	Long	LV27	Target	Long	LV12	Disarm Armor	Long	LV30
---	ActPoint	13	Terror Shot	ActPoint	14	Best Position	ActPoint	15

[illegible]/Champion	Total	LV3
—	Fight	LV4
	Short	LV2
---	Long	LV1
	ActPoint	7
[illegible]	Total	LV1
	Fight	LV1
—	Short	LV2
--	Long	LV1
	ActPoint	10
[illegible]/LINE	Total	LV9
Critical	Fight	LV6
Best Position	Short	LV11
Feint	Long	LV5
—	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV8
Critical	Fight	LV5
--	Short	LV10
---	Long	LV4
—	ActPoint	9
[illegible]/TAKE	Total	LV8
Critical	Fight	LV6
--	Short	LV10
	Long	LV3
—	ActPoint	9
[illegible]/MAKO	Total	LV8
Critical	Fight	LV10
—	Short	LV5
	Long	LV4
—	ActPoint	9

[illegible]	Total	LV8
Critical	Fight	LV10
	Short	LV6
	Long	LV3
—	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV7
Critical	Fight	LV4
Best Position	Short	LV9
	Long	LV3
---	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV6
Critical	Fight	LV3
—	Short	LV8
---	Long	LV3
	ActPoint	9
[illegible]/ANN	Total	LV6
	Fight	LV4
—	Short	LV8
	Long	LV2
—	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV6
Critical	Fight	LV8
	Short	LV3
	Long	LV3
—	ActPoint	9
[illegible]/PAO	Total	LV6
	Fight	LV8
	Short	LV4
	Long	LV2
—	ActPoint	9

[illegible]/PYTHON	Total	LV6
	Fight	LV3
	Short	LV8
	Long	LV2
	ActPoint	9
[illegible]/JAN	Total	LV5
	Fight	LV2
	Short	LV7
	Long	LV2
	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV5
	Fight	LV3
--	Short	LV7
--	Long	LV1
--	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV5
---	Fight	LV5
—	Short	LV7
	Long	LV2
—	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV5
---	Fight	LV7
---	Short	LV3
	Long	LV1
---	ActPoint	9
[illegible]	Total	LV23
	Fight	LV23
—	Short	LV23
	Long	LV23
	ActPoint	12

闘技場のヴァンツァー

闘技場に登場するヴァンツァーは、全部で150機。すべて異なるグラフィックが用意されている。ただし、ファイターと同様、基本的に味方のレベルに見合った敵が現れるが、どのヴァンツァーが相手になるかはランダムである。また、ファイターとヴァンツァーの組み合わせも、ランダムだ。それぞれ工夫を凝らしたセットアップがほどこされたヴァンツァーたち。その動きと多彩な攻撃は、見ているだけでもあきないほどである。

DATAの見方

① ヴァンツァーのグラフィック
② ヴァンツァーの名前
③ 格闘性能
④ 近距離性能
⑤ 遠距離性能
⑥ 移動力
⑦ 機動力
⑧ 総合HP

※③④⑤の数値のもっとも高い物が、その [illegible]



② シースティックス/SeaStix			
③ Fight	552	⑥ MV	8
④ Short	615	⑦ Mod	10
⑤ Long	565	⑧ HP	817



ナイトハグ/Nighthag			
Fight	87	MV	8
Short	101	Mod	19
Long	48	HP	169



ポラリス/Poraris			
Fight	85	MV	7
Short	47	Mod	9
Long	82	HP	160



リマインダー/Reminder			
Fight	47	MV	10
Short	47	Mod	30
Long	47	HP	165



ラッツベイン/Ratsbane			
Fight	108	MV	9
Short	112	Mod	20
Long	58	HP	200



ヴァニティ/Vanity			
Fight	52	MV	7
Short	52	Mod	1
Long	52	HP	186



バインドウルフ/BindWolf			
Fight	57	MV	10
Short	57	Mod	33
Long	57	HP	196



マインドドアー/MindDoor			
Fight	50	MV	9
Short	50	Mod	11
Long	89	HP	174



ポータル/Portal			
Fight	111	MV	8
Short	107	Mod	11
Long	105	HP	221



ゼロ/Zero

Fight	109	MV	8
Short	61	Mod	15
Long	78	HP	206



シャムロック/Shamrock

Fight	103	MV	9
Short	112	Mod	22
Long	57	HP	190



ライオット/Riot

Fight	117	MV	8
Short	124	Mod	19
Long	69	HP	234



ランパート/Rampart

Fight	119	MV	8
Short	107	Mod	13
Long	109	HP	234



ホライズン/Holizone

Fight	68	MV	8
Short	115	Mod	18
Long	106	HP	229



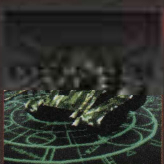
カヤマ/Kayama

Fight	68	MV	9
Short	104	Mod	29
Long	98	HP	229



キセノン/Xe

Fight	74	MV	10
Short	74	Mod	28
Long	74	HP	258



ランパシー/Rampacy

Fight	74	MV	10
Short	74	Mod	28
Long	74	HP	258



アペタイト/Appetite

Fight	126	MV	8
Short	112	Mod	15
Long	107	HP	240



マヤ/Maya

Fight	123	MV	8
Short	117	Mod	10
Long	110	HP	240



オーガー/Ogre

Fight	69	MV	9
Short	126	Mod	18
Long	115	HP	223



ケルベロス/Cerberus

Fight	69	MV	10
Short	69	Mod	20
Long	126	HP	223



ノウマッド/Nomad

Fight	139	MV	8
Short	142	Mod	13
Long	82	HP	270



ゾーラレット/Zolaret

Fight	141	MV	8
Short	133	Mod	10
Long	137	HP	270



ファイアーウィンド/FireWind

Fight	80	MV	9
Short	140	Mod	25
Long	133	HP	265



ドッグニール/DogKneel

Fight	80	MV	9
Short	129	Mod	24
Long	122	HP	265



パーヒューム/Perfume

Fight	151	MV	8
Short	88	Mod	13
Long	134	HP	296



アルタイル/Altair

Fight	147	MV	8
Short	149	Mod	18
Long	88	HP	296



ティンゴッド/Tingod

Fight	86	MV	9
Short	86	Mod	22
Long	86	HP	279



ソウルゲート/SoulGate

Fight	86	MV	9
Short	86	Mod	22
Long	86	HP	279



ワンショット/OneShot

Fight	81	MV	9
Short	81	Mod	11
Long	104	HP	256



リアルゴッド/RealGod

Fight	81	MV	9
Short	81	Mod	10
Long	147	HP	256



レギオン/Region

Fight	166	MV	8
Short	170	Mod	17
Long	148	HP	309



アクアリウム/Aquarium

Fight	162	MV	8
Short	95	Mod	12
Long	119	HP	309



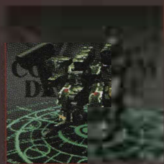
オーディーン/Odin

Fight	93	MV	9
Short	93	Mod	28
Long	93	HP	303



ネイアド/Naiad

Fight	93	MV	9
Short	93	Mod	28
Long	93	HP	303



マッドウルフ/MadWolf

Fight	169	MV	8
Short	101	Mod	12
Long	154	HP	340



レドレント/Redolent

Fight	160	MV	8
Short	179	Mod	14
Long	125	HP	340



コンドル/Condor

Fight	168	MV	8
Short	153	Mod	11
Long	157	HP	319



ブレス/Bless

Fight	166	MV	8
Short	100	Mod	10
Long	100	HP	319



ヘルリング/HellRing

Fight	95	MV	9
Short	95	Mod	22
Long	95	HP	294



リップスティック/Lipstick

Fight	95	MV	9
Short	95	Mod	22
Long	95	HP	294



ハイドラ/Hydra

Fight	182	MV	8
Short	224	Mod	17
Long	109	HP	349



ゴーレム/Golem

Fight	180	MV	8
Short	109	Mod	10
Long	109	HP	349



サンダー/Thunder

Fight	106	MV	7
Short	106	Mod	4
Long	179	HP	343



ローレライ/Lorelei

Fight	106	MV	8
Short	106	Mod	14
Long	169	HP	343



トライフル/Trifle

Fight	117	MV	8
Short	117	Mod	8
Long	185	HP	384



ガット/Gat

Fight	117	MV	9
Short	117	Mod	11
Long	196	HP	384



キーパーズ/Keepers

Fight	189	MV	8
Short	183	Mod	10
Long	187	HP	359



ランシッド/Rancid

Fight	185	MV	7
Short	198	Mod	6
Long	187	HP	359



サイクロン/Cyclone

Fight	182	MV	9
Short	175	Mod	6
Long	166	HP	332



オイルマン/Oilman

Fight	179	MV	9
Short	198	Mod	9
Long	109	HP	332



スカイホーク/SkyHawk

Fight	212	MV	8
Short	210	Mod	11
Long	197	HP	391



ラキア/Raqia

Fight	210	MV	7
Short	125	Mod	7
Long	235	HP	391



マーズ/Mars

Fight	121	MV	9
Short	121	Mod	26
Long	121	HP	382



アルファ/Alfha

Fight	121	MV	7
Short	121	Mod	6
Long	234	HP	382



ソウィート/Soweto

Fight	133	MV	7
Short	133	Mod	3
Long	133	HP	431



ビッグラガー/BigLager

Fight	133	MV	8
Short	133	Mod	11
Long	133	HP	431



オウ・ウルフ/OweWolf

Fight	132	MV	9
Short	132	Mod	20
Long	204	HP	402



リベット/Revet

Fight	132	MV	8
Short	132	Mod	11
Long	209	HP	402



イーグルフライ/EagleFly

Fight	211	MV	7
Short	183	Mod	9
Long	175	HP	372



エアーストーン/AirStone

Fight	196	MV	7
Short	211	Mod	5
Long	126	HP	372



サッドマン/SadMan

Fight	230	MV	8
Short	250	Mod	10
Long	225	HP	435



シーホース/SeaHorse

Fight	241	MV	8
Short	224	Mod	15
Long	141	HP	435



インフレーム/Inflame

Fight	233	MV	8
Short	249	Mod	19
Long	217	HP	426



ハイウィング/HighWing

Fight	224	MV	7
Short	198	Mod	5
Long	225	HP	426



スカイロック/SkyRock

Fight	150	MV	10
Short	150	Mod	24
Long	150	HP	479



スイズル/Swizzle

Fight	150	MV	10
Short	150	Mod	24
Long	150	HP	479



スフィアー/Sphere

Fight	245	MV	7
Short	239	Mod	9
Long	223	HP	449



ムシャンガ/Mushanga

Fight	241	MV	7
Short	264	Mod	6
Long	255	HP	449



オビット/Obbit

Fight	142	MV	9
Short	142	Mod	11
Long	181	HP	414



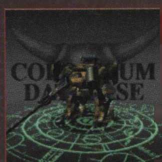
レッドクロス/RedCross

Fight	142	MV	8
Short	142	Mod	2
Long	251	HP	414



シェイド/Shade

Fight	264	MV	7
Short	277	Mod	8
Long	265	HP	480



ニケ/Nike

Fight	259	MV	7
Short	257	Mod	7
Long	158	HP	480



トリスト/Tryst

Fight	153	MV	8
Short	153	Mod	13
Long	246	HP	470



ブルトゥム/Bertemu

Fight	153	MV	8
Short	153	Mod	10
Long	270	HP	470



リベンジ/Revenge

Fight	277	MV	7
Short	168	Mod	9
Long	261	HP	529



レイウォーター/RayWater

Fight	273	MV	8
Short	309	Mod	15
Long	168	HP	529



ラ・ルナ/LaLuna

Fight	167	MV	7
Short	167	Mod	9
Long	260	HP	495



オーズマン/OarsMan

Fight	167	MV	7
Short	167	Mod	3
Long	216	HP	495



ボンバス/Bombas

Fight	160	MV	7
Short	160	Mod	9
Long	199	HP	455



スノーバード/Snowbird

Fight	160	MV	7
Short	160	Mod	6
Long	278	HP	455



オパシティ/Opacity

Fight	293	MV	7
Short	328	Mod	5
Long	312	HP	529



ラッシュ/Rush

Fight	289	MV	7
Short	276	Mod	6
Long	177	HP	529



デス/Death

Fight	173	MV	7
Short	173	Mod	3
Long	280	HP	519



レニゲード/Renegade

Fight	173	MV	7
Short	173	Mod	9
Long	308	HP	519



ハイプラズマ/HiPlasma

Fight	298	MV	7
Short	310	Mod	7
Long	295	HP	583



イリュージョン/Illusion

Fight	302	MV	7
Short	321	Mod	9
Long	242	HP	583



ケイオス/Chaos

Fight	299	MV	9
Short	298	Mod	3
Long	305	HP	544



ネイディア/Nadir

Fight	296	MV	9
Short	303	Mod	5
Long	306	HP	544



リコウプ/Recoup

Fight	288	MV	7
Short	267	Mod	5
Long	257	HP	503



フィレット/Fillet

Fight	330	MV	7
Short	315	Mod	2
Long	342	HP	596



ウェッジ/Wedge

Fight	286	MV	7
Short	310	Mod	7
Long	325	HP	503



タイプ666/Type666

Fight	335	MV	7
Short	340	Mod	2
Long	338	HP	596



ボロウ/Borrow

Fight	329	MV	7
Short	367	Mod	6
Long	253	HP	579



トリクロプス/Triclops

Fight	201	MV	8
Short	201	Mod	14
Long	250	HP	550



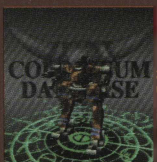
ファルコン/Flcon

Fight	323	MV	7
Short	307	Mod	6
Long	342	HP	579



パロミタ/Palomita

Fight	201	MV	8
Short	201	Mod	17
Long	345	HP	550



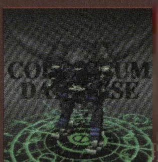
ブローフィッシュ/BlowFish

Fight	192	MV	9
Short	192	Mod	24
Long	192	HP	568



パルス/Pulse

Fight	363	MV	7
Short	384	Mod	4
Long	404	HP	631



ランドル/RunDoll

Fight	192	MV	10
Short	192	Mod	32
Long	192	HP	568



カーンイビル/KarnEvil

Fight	361	MV	7
Short	334	Mod	4
Long	379	HP	631



ブリーク/Bleak

Fight	340	MV	8
Short	208	Mod	14
Long	331	HP	638



アストラ/Astra

Fight	211	MV	8
Short	378	Mod	11
Long	342	HP	618



マックス9999/Max9999

Fight	320	MV	7
Short	369	Mod	5
Long	385	HP	638



ヘブン/Heaven

Fight	211	MV	8
Short	327	Mod	17
Long	415	HP	618



フリック/Flick

Fight	382	MV	7
Short	230	Mod	5
Long	366	HP	695



メソトロン/Mesotron

Fight	406	MV	8
Short	416	Mod	13
Long	381	HP	672



ノヴァ/Nova

Fight	370	MV	8
Short	420	Mod	12
Long	230	HP	695



エフェメラ/Ephemera

Fight	233	MV	9
Short	233	Mod	27
Long	432	HP	672



ラバーズ/Lovers

Fight	230	MV	7
Short	230	Mod	9
Long	381	HP	650



アプリマック/Apurimac

Fight	403	MV	7
Short	389	Mod	2
Long	374	HP	755



ケルヴァドール/Kervador

Fight	230	MV	7
Short	230	Mod	7
Long	410	HP	650



ポップガン/Popgun

Fight	403	MV	7
Short	451	Mod	2
Long	452	HP	755



エスティーオー/S.T.O

Fight	222	MV	7
Short	380	Mod	4
Long	222	HP	600



ビザール/Bizarre

Fight	255	MV	9
Short	255	Mod	27
Long	255	HP	707



リアルブラッド/RealBrad

Fight	361	MV	8
Short	391	Mod	10
Long	222	HP	600



セイントクライム/ST.crime

Fight	255	MV	8
Short	255	Mod	13
Long	255	HP	707



ジャスパー/Jasper

Fight	423	MV	8
Short	444	Mod	13
Long	240	HP	686



パーパス/PorPoise

Fight	245	MV	7
Short	245	Mod	7
Long	314	HP	652



ツーカン/Toukan

Fight	423	MV	8
Short	390	Mod	17
Long	240	HP	686



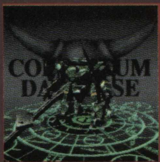
ラフィアン/Ruffian

Fight	245	MV	8
Short	245	Mod	12
Long	245	HP	652



フェイル/Fail

Fight	424	MV	7
Short	511	Mod	3
Long	494	HP	741



フェロウ/Fellow

Fight	454	MV	8
Short	424	Mod	10
Long	263	HP	741



ランブラー/Rambler

Fight	256	MV	8
Short	454	Mod	12
Long	487	HP	726



メリーフォックス/MerryFox

Fight	435	MV	7
Short	384	Mod	2
Long	462	HP	726



サバイバー/Survivor

Fight	485	MV	8
Short	277	Mod	10
Long	439	HP	815



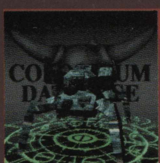
オバデア/Obadiah

Fight	468	MV	7
Short	522	Mod	7
Long	277	HP	815



ボトム/Bottom

Fight	279	MV	9
Short	279	Mod	26
Long	279	HP	762



サーベイジ/Savage

Fight	279	MV	9
Short	279	Mod	21
Long	279	HP	762



レイジーボーン/LazyBone

Fight	271	MV	7
Short	522	Mod	6
Long	399	HP	705



タイタン/Titan

Fight	430	MV	7
Short	480	Mod	3
Long	271	HP	705



タルカス/Tarcus

Fight	474	MV	7
Short	530	Mod	7
Long	289	HP	800



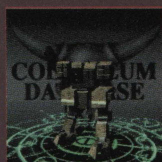
ローズムーン/RoseMoon

Fight	479	MV	7
Short	483	Mod	3
Long	488	HP	800



ダークライオン/DarkLion

Fight	281	MV	10
Short	281	Mod	33
Long	281	HP	785



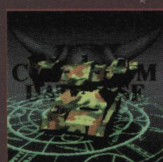
アイスキャップ/Icecap

Fight	281	MV	8
Short	281	Mod	17
Long	281	HP	785



ロックバード/RocBird

Fight	302	MV	10
Short	302	Mod	25
Long	302	HP	880



ハングガール/HangGirl

Fight	302	MV	10
Short	302	Mod	21
Long	302	HP	880



ビジョナー/Visioner

Fight	510	MV	7
Short	499	Mod	4
Long	497	HP	825



パメラ/Pamela

Fight	518	MV	
Short	532	Mod	
Long	307	HP	825



オライオン/Orion

Fight	297	MV	7
Short	297	Mod	7
Long	297	HP	760



ダーティパウ/DirtyPaw

Fight	297	MV	7
Short	297	Mod	6
Long	521	HP	760



ハリー/Harry

Fight	535	MV	7
Short	574	Mod	5
Long	315	HP	861



ホナー/Honor

Fight	537	MV	8
Short	512	Mod	10
Long	524	HP	861



ブリーズ/Breeze

Fight	306	MV	7
Short	540	Mod	6
Long	508	HP	844



フードゥー/Hoodoo

Fight	523	MV	8
Short	473	Mod	11
Long	468	HP	844



イラーヴァティ/Iravati

Fight	330	MV	9
Short	330	Mod	16
Long	528	HP	947



レクサス/Lexos

Fight	330	MV	8
Short	330	Mod	6
Long	330	HP	947



ラデネス/Rudeness

Fight	334	MV	7
Short	550	Mod	4
Long	549	HP	886



カシミア/Kashmir

Fight	603	MV	8
Short	334	Mod	18
Long	334	HP	886



ミナレット/Minaret

Fight	324	MV	7
Short	602	Mod	2
Long	484	HP	817



シースティックス/SeaStix

Fight	552	MV	8
Short	615	Mod	10
Long	565	HP	817

VS MODE

VSモード

ゲーム本編のストーリーを堪能するのもさることながら、一度ゲームをクリアしたプレーヤーがもっとも楽しみにしているメニュー、それがこのVSモードだろう。莫大な数の武装、アイテム、スキルを自分好みにセットアップしたヴァンツァー&パイロットで、誰が一番強いか白黒ハッキリつける。そんな野心に満ちたプレーヤーのために、ここでVSモードについて詳しく解説していこう。



ゲームの中の世界ではなく、現実世界のプレーヤーたちのなかで誰が最強なのかを決める!!

基本ルールの解説

VSモードは、1Pと2Pのスロットに差した自分のメモリーカードから、データを読み込むことからはじまる。それぞれ最終的なセットアップを行ってから、1対1の戦闘ならソロ戦を、大規模な戦闘を楽しむならチーム戦を選択すればよい。試合結果の成績は最大プレーヤー10人分までメモリーカードに保存できる。



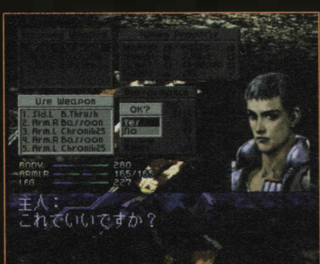
VSモードの進行役はオペレーターが行う。賭博場ではなく、純粋に戦闘を楽しむ場所だ。

ソロファイトについて

試合前にあらかじめ使用する武器を5ターン分決め、1対1で戦うモードがソロファイトである。勝負は相手のボディを破壊するか、すべての武器を使用できない状態にするまで5ターン区切りで続く。相手の作戦を予測し、戦略を考えて望む必要があるだろう。運の要素が大きく、比較的"大味"だ。



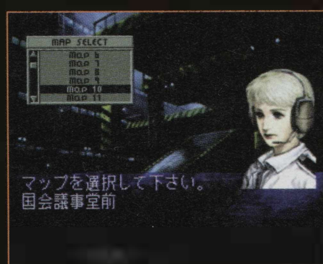
すべて左手の武器で攻撃した場合、左腕が破壊された時点で負けがほぼ確定だ。



両手の武器を交互に使ったり、破壊されてもいい腕の武器から使うなど、戦略も様々。

チームファイトについて

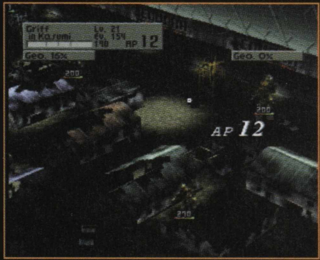
チームファイトは、相手の大将を破壊するのが目的で、最大12対12の戦闘が可能である。ルールはゲーム本編のマップでの戦闘と同じで、1ターンずつ交互に、ユニットの移動、攻撃を行っていく。ただし、投降、降伏はないのでその手のスキルはムダだ。なお、選択できるマップはオリジナルのマップ4種類と、ゲーム本編のミッション1〜2、7〜9、11、14、16、19〜20、23、25〜27、29の15種類に加え、さらに各街の闘技場マップ15種類の合計で34種類となっている。クリアしたミッションが多いほうのデータを優先に、選択マップの種類が決定される。



平等に戦うのなら、クリアーしたミッションが少ないプレーヤーにマップの選択をさせよう。

選べるマップとその戦略

チームファイトの際、ゲーム本編で訪れたマップで戦うときは1P、2Pともにある程度固まって配置されるので、問題はない。しかし、オリジナルマップや街の闘技場のマップでは、かなりバラバラの配置をされてしまう。いきなり敵に囲まれた状態でスタート、ということもある。つまり、偶然の入り込む要素が大きいのだ。



ユニットの配置はランダム。オリジナルマップはとくにバラけた配置になりやすいので注意。

地形効果を有効に使う

システムのページでも紹介したとおり、地形効果は、これが高ければ高いほど、その場所では敵の攻撃を避けやすくなる。画面上で"Geo○%"で現れるこの数値の算出方法は、その地形の基本値+上下左右4スクエアの周辺影響値の合計、となっている。斜め4スクエアは関係ない。各数値は右の表を参照してほしい。



写真のカーソル位置だと、四方が岩場なので10+5+5+5+5=30%ということになる。

地形／基本値と周辺影響値

地形名	基本値	周辺影響値
障害物	0	5
小建物	0	10
ビル	0	15
舗装道路	5	0
無舗装道路	10	0
岩場	10	5
砂地	10	0
浅瀬	10	0
河	10	0
海	15	0
ガレキ	15	5
沼地	15	0
森林地帯	10	5
線路	10	0

地形効果影響値とは？

地形効果と対をなすのが、戦闘画面で"GE"と表示される地形効果影響値で、これが0%に近いほど、こちらの攻撃にとっては有利である。わかりやすく説明すると、岩場などは敵の攻撃が当たりにくいが、その分足場が悪いので動きにくく、こちらもうまく射撃ができない、というわけである。



地形効果を見ながら、攻めるのか守るのかを明確にしよう。

2Pの地形効果影響値



1Pの地形効果影響値

パーツの耐性を知る

システムページを思い出してほしい。パーツにはノーマル、対貫通、対衝撃、対火の4種類の耐性(装甲)があり、各武装の攻撃属性に対応していた。例えば、対貫通装甲はマシンガンのダメージを軽減する、といった具合だ。しかし、実際には、それほど単純なものではない。なぜなら、例えば対貫通の装甲を持つパーツは全体的に防御力が低く、HPが高いという特徴を持っており、いくら耐性が合っていても防御力が低すぎるとあまり意味がないからだ。



敵の武装に合った装甲を選ぶ。その考えは間違ってはいないのだが……。



これはノーマル装甲のボディでマシンガンの攻撃を食らっている写真。



こちらは同価格帯の対貫通装甲のボディ。防御力が低いのでダメージは結局同じくらい。

各武装の攻撃属性

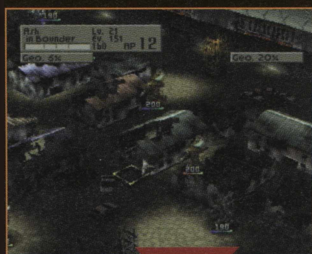
武装	攻撃属性	武装	攻撃属性
パンチ	衝撃	火炎放射器	炎熱
ナックル	衝撃	キャノン	衝撃+貫通
ロッド	衝撃	バズーカ	炎熱+衝撃
マシンガン	貫通	グレネード	炎熱+貫通
ライフル	貫通	ミサイル系	炎熱+衝撃
ショットガン	貫通	ロケット系	炎熱+衝撃

1P側が先攻の法則

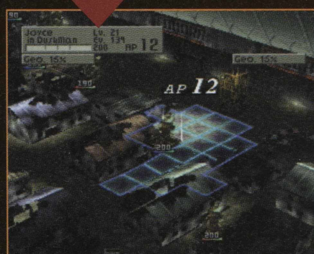
出場するユニットを決め、戦闘スタート。そしてまずは1Pのターン……、なにかおかしくはないか? そう、絶対に1P側が先攻になるのである。まあ、ゲーム本編もそうだし、別にいいんじゃない? なんて思った人はまだ甘い。VSモードをやればやるほどよくわかるのだが、どちらが先に攻撃し相手にダメージを与えるかというのは非常に重要である。特にそれは、オリジナルのマップを選択した場合、顕著に現れる。右の連続写真のようなユニット配置でスタートすると一機損失確定である。



総合レベルの低いほうに先攻を譲る、というのはどうだろうか?



オリジナルマップで良くあるパターン。敵二機に対してこちらは一機。そして……。



相手からターンがスタート。ほとんどの場合、これで一機失うことになる。

格闘戦ユニットの戦術

格闘戦ユニットのメリット、デメリット

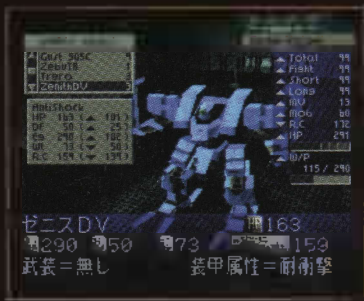
格闘戦ユニットの強みは、なんといっても一撃必殺の戦闘スタイルだろう。攻撃力が高いうえ、相手のレッグパーツを無視する、つまり絶対に上半身に攻撃が当たるというのは大きなポイントだ。しかし、近距離攻撃に100%先手を取られる、というのはあまりにも痛い。そこをカバーできるセットアップをしていきたい。



一撃必殺!! ダブルパンチがボディにヒットすれば、それだけで勝つことも。

オススメのセットアップ

とにかく、対近距離攻撃を意識したセットアップをする必要がある。マシンガンなどの連射系武装に対しては、攻撃がバラけるので対貫通装甲のパーツか防御力の高いパーツを装備するとよい。ライフルなど、発射回数が少なく攻撃力の高い武装に対しては、HPの高いパーツで対抗するとよいだろう。



相手の武装によって、パーツのタイプを使い分けよう。とはいっても、ヤマを張る必要はあるのだが。

有効なスキルの組み合わせ

先制攻撃権を得るファーストは必須のスキル。あとは、スキルの連鎖確率を上げるためにフェイントを装備して、攻撃力を重視するならダブルパンチとクリティカルを。近距離攻撃に対しては、カウンターブローやヒット&アウェイによる"撃ち逃げ"で対抗するしかない。とにかく、ファーストの発動次第で決まる。



ほかに、グリフなど格闘戦を得意とするキャラクターのスーパースキルは強力なのでオススメである。

速攻タイプ	ファースト+フェイント+ダブルパンチ+クリティカル
対近距離タイプ	ファースト+フェイント+カウンターブロー+ヒット&アウェイ

格闘戦ユニットのポイント

結論から言えば、格闘戦ユニットで近距離戦ユニットに勝負を挑むのはやめるべきだ。いくらファーストを装備したところで、近距離戦ユニットもファーストを装備していた場合、お互いに発動しても結局は先手を取られることになる。近距離ユニットに先手を取られるということは、スイッチとクリティカルのスキルで瞬殺されるということである。相手のファーストが発動しなければ、余裕で勝てるのだが。



ファーストを装備した近距離戦ユニットばかりで構成されたチームには要注意。

近距離戦ユニットの戦術

近距離戦ユニットのメリット、デメリット

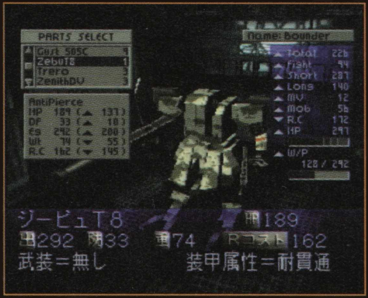
おそらく最強の攻撃手段である近距離戦。ハッキリいってデメリットはなく、メリットばかりである。とくに、格闘戦ユニットに対して絶対に先手を取れるという点は大きく、近距離戦ユニット同士での戦い以外はあまり考える必要がない。戦闘にあたっては、近距離戦ユニットを基本にチーム編成をするべきであろう。



格闘戦ユニットに対しては、ファーストを装備することが重要。これだけは必須の条件だ。

オススメのセットアップ

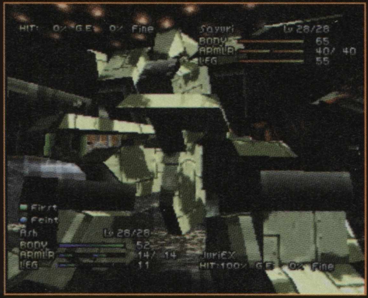
防御力よりもHPを意識したセットアップをしていきたい。理由は対格闘戦ユニットで、ファーストが発動しなかった場合のため。この場合、猛烈に威力のある一撃を上半身に食らうため、HPの高いパーツで耐えることが必要なのである。対貫通装甲のパーツはHPが高く、対近距離戦ユニットにも有効なのでオススメだ。



まさに一石二鳥の対貫通装甲。対近距離戦ユニットは無視したセットアップでよい。

有効なスキルの組み合わせ

スキル連鎖確率を上げるフェイントは必須。ファーストも重要なスキルだが、近距離戦ユニット同士で戦う場合はあまり必要ない。相手の攻撃に耐えたあと、"確実に倒せる反撃"を意識しよう。他には、ファースト+ヒット&アウェイで"撃ち逃げ"をするのも効果的だ。豊富なバリエーションが考えられる。

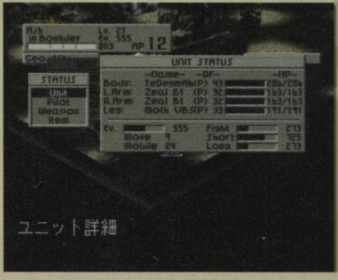


フェイントとファーストを装備すれば、非常に安定した戦績が望めることだろう。

速攻タイプ	フェイント+クリティカル+スイッチ+ターゲット
対格闘タイプ	フェイント+ファースト+クリティカル+スイッチ

近距離戦ユニットのポイント

武装やスキルの組み合わせのバリエーションが豊富な近距離戦ユニットだが、結論を言うとスイッチは絶対に必須である。また、格闘戦ユニットと戦うことを考えるとファーストも必要。そしてスキル連鎖確率を上げることも考えると、"対格闘タイプ"として紹介したスキルの組み合わせがほぼ完成形といえる。武装はマシンガンかライフルの一番強いものを装備し、スイッチのスキルが発動すれば、必勝である。



対貫通装甲のパーツと、マシンガンかライフルで一番数値の高いものを装備すれば良い。

遠距離戦ユニットの戦術

遠距離戦ユニットのメリット、デメリット

基本的に遠距離戦ユニットは、遠距離攻撃による援護射撃がメインで、核となるユニットではない。反撃を受けないというのは大きなメリットだが、攻撃力、命中率が低いので一撃必殺はまず望めないだろう。チームファイトではそれなりに活躍するが、ソロファイトにはまったく向いていないので注意しよう。



ゲーム本編で成長させにくいので、十分に強いユニットは、持っていても一機くらいだろう。

オススメのセットアップ

相手の射程外から攻撃するので、あまりパーツの耐久力は問題にはならないだろう。重要なのはレッグパーツの移動力と、バックパックに十分な弾丸を備えておくということ。特に移動力が+2されるレッグパーツは必須といえる。バックパックの弾丸も切れたら、回復専用ユニットとしてマップを駆け巡るべし。



弾丸が切れたら回復役に徹するとよい。パンチで殴ろうなどとは思わないことだ。

有効なスキルの組み合わせ

攻撃力と命中率が低いので、それを補うスキルを装備しておきたい。スキル連鎖確率を上げるフェイントとクリティカル、攻撃がバラけないようにガイドを装備するのもいいだろう。レベルが高いのならストライクも有効なスキルだ。バズーカを使っているなら、リーサルショットも効果的である。

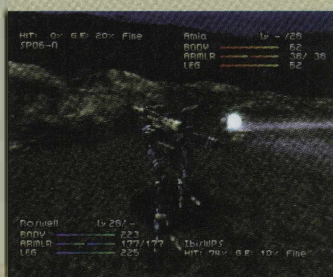


フェイントとクリティカルは必須のスキルである。あとは武装に合ったものを装備しよう。

安定タイプ	フェイント+クリティカル+ガイド+ストライク
バズーカタイプ	フェイント+クリティカル+リーサルショット+ストライク

遠距離戦ユニットのポイント

結論を言うと、VSモードには必要のないユニットである。よくてチームファイトで一機か二機使う、といった程度で十分。使う場合は援護射撃がメインなので、敵のパーツを一箇所ずつ、確実に破壊していきたい。スキルの組み合わせは、フェイントとクリティカル、それにガイドやストライクなど攻撃の集中するものを選ぼう。ロズウェルやジョイスのスーパースキルが成長しているなら、それらも有効だ。


別にいなくてもいいユニットである。結局、どんなにガンバッても味方の援護射撃が限界だ。

PHASE 7 DATA データ



SE7

■胴体パーツ

	名前 / 製造会社	解説								
		価格	HP	エンジン出力	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	Gust 503B ガスト 503B ディアブルアビオニクス	もっともスタンダードなボディパーツ。各数値のバランスはよいが、装甲属性がノーマルというのは頼りない。早急に、次のパーツに買い替えてしまおう。								
		116	54	92	18	17	14		ノーマル	M1,2の敵装備品
	WarlusM1 ウォーラスM1 レオノーラ	軽量かつ、高い防御力を誇る、使い勝手の良いボディパーツである。装甲属性が耐衝撃というのも心強い。HPが低いのが唯一の欠点だろうか。								
		122	52	92	23	[illegible]	17		耐衝撃	M1,2の敵装備品
	Stabline スタブライン レオノーラ	29mmマシンガンを内蔵した、攻撃力重視のボディパーツ。しかし、重いわりに防御力が低く、内蔵のマシンガンの使い勝手もあまり良くない。無視していいパーツである。								
		132	57	94	20	23	18	29mmマシンガン	耐火	M1,2,3,6の敵装備品
	Giza4C ギザ4C レオノーラ	装甲属性はノーマルだが、出力がとても高く、またHPも同時期に買えるボディパーツに比べてかなり高い。長く使える、オススメのボディパーツである。								
		132	65	107	20	23	20	-	ノーマル	M2サリバシュ邸
	Obadiah オバディア バレストロ	これといったセールスポイントのない、言ってみれば地味なボディである。ギザ4Cをわずかに軽量化した、といった感じだろうか。あえて使う必要はない。								
		139	64	106	20	21	16		ノーマル	M5OCU作戦司令部
	Calm400S カーム 400S ディアブルアビオニクス	防御力が低いが、その分HPが高いので、装甲属性でカーム400Sを使うか、フロストM37を使うかを決めるといいだろう。非常にバランスの良いボディである。								
		141	72	108	17	24	21	—	耐貫通	M2,3,6の敵装備品
	FrostM37 フロストM37 ディアブルアビオニクス	耐火の装甲を持ち、HPが低い分、防御力が高いというのが特徴。カーム400Sと装甲属性以外にほとんど違いがないので、敵の武器に合わせて決めるといいだろう。								
		144	67	109	22	25	21	—	耐火	M2サリバシュ邸
	Zenith V ゼニスV ジェイドメタル=ライマン	ゲーム序盤で接近戦を行う場合は、ぜひ装備したいボディパーツだ。カーム400S、フロストM37、ゼニスVの3パーツは、各数値よりも装甲属性で決めるべし。								
		147	62	108	25	23	20	—	耐衝撃	M2サリバシュ邸
	ZebuT4 ジービュT4 シュネッケ	これまでのボディパーツに比べ、1ランク上といった感じである。特に出力が高いので、格闘戦を行うヴァンツァーにオススメのボディパーツだ。								
		266	76	123	22	28	32		ノーマル	M3ドゥカンディ
	VajieM13 バジェM13 ヴィンスジャパン	ジービュT4とあまり大差のないボディパーツ。丸みを帯びたフォルムが特徴的なので、ジービュT4とは好みで使いわけるといいだろう。								
		279	74	122	22	25	26	-	ノーマル	M3ドゥカンディ
	Vigor M1 ビガーM1 ファイアバレー	耐貫通の装甲を持っているので、近距離攻撃に悩まされている格闘戦ヴァンツァーにオススメのボディである。数値的にもこれといった問題点はないので使いやすい。								
		285	84	126	19	29	35		耐貫通	M2サリバシュ邸
	ZoraC5 ゾラC5 トロー	シンプルな外見のボディパーツ。防御力、HPは平均的なので、ウリは耐火の装甲だろうか。ビガーM1とタトウCに比べると、ちょっと使いにくいパーツである。								
		290	78	125	24	31	34	—	耐火	M3ドゥカンディ
	TatouC タトウC トロー	HPがやや低いが、そんなことが気にならないくらい高い防御力を誇る。装甲属性が耐衝撃なので、近距離戦をおこなうヴァンツァーにピッタリのボディパーツである。								
		295	72	125	28	29	33		耐衝撃	M4,7の敵装備品
	KafirM1 カーフィルM1 レオノーラ	非常にバランスの良いボディパーツ。装甲属性がノーマルだが、その分、各数値が高めに設定されているので、使い勝手はなかなかのもの。								
		408	88	145	25	33	46	—	ノーマル	M7首都郊外の森
	VajieM25 バジェM25 ヴィンスジャパン	バジェM13の改良型。性能的にはカーフィルM1とあまり大差がないので、好みのほうを使うといい。あえて特徴を挙げるなら、ランニングコストが低いという点だろうか。								
		428	86	144	25	30	37	—	ノーマル	M7首都郊外の森
	WarlusM2 ウォーラスM2 レオノーラ	同価格帯のボディパーツの中でもっともHPが高いという特徴を持つ。各数値のバランスも良く、長く使えるボディといえるだろう。								
		437	97	146	21	34	48	—	耐貫通	M7首都郊外の森

※購入場所の"M"は"ミッション"を示している。

	名前 製造会社	解説	価格	HP	エンジン出力	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	TallDog1 トールドッグ1 センター	100式改機銃を内蔵した、耐火装甲のボディパーツ。せっかくの内蔵マシンガンだが、同時期にショップに並んでいる武器の方が強力なので、あまり役に立たない。	490	91	148	28	40	54	100式改機銃	耐火	M7首都郊外の森
	Giza4G ギザ4G レオノーラ	出力が大幅にパワーアップされた、ギザシリーズのボディパーツ。各数値は平均的で、非常に使い勝手が良い。まさに万能型といった感じである。	553	100	164	27	38	60	—	ノーマル	M11ディアラバ
	Type99A 99式甲　月弓 イ[illegible]	こちらも万能型のボディパーツ。ギザ4Gとほとんど違いがないので、見た目で選ぶといいだろう。ランニングコストを気にするなら、こちらだろうか。	581	98	163	26	34	48	—	ノーマル	M11ディアラバ
	Calm420V カーム420V ディアブルアビオニクス	耐貫通の装甲を持つ、HPの高いボディパーツ。そのかわり、防御力が低いのが欠点。防御力を重視するなら、フロストM40を使うといいだろう。	592	110	166	23	39	62		耐貫通	M11の敵装備品
	FrostM40 フロストM40 ディアブルアビオニクス	こちらは戦車のような外見が特徴的な、耐火装甲のボディパーツ。HP、防御力、装甲属性でカーム420Vと使いわけるといいだろう。	603	103	166	30	42	64	—	耐火	M11ディアラバ
	Galumph1 ギャランフ1 センター	クレムス40というキャノンを内蔵した、戦車の砲台部分のようなボディパーツ。攻撃力を重視するのであれば、期待に答えてくれるボディである。	675	95	167	34	43	67	クレムス40	耐衝撃	M11ディアラバ
	KafirM2 カーフィルM2 レオノーラ	カーフィルM1の改良型で、出力が大幅にパワーアップされている。全体的にバランスが取れているので、使い勝手の良いボディといえるだろう。	714	113	186	29	44	75	—	ノーマル	M13ボーネア
	Gust505A ガスト　505A ディアブルアビオニクス	性能面ではカーフィルM2とほとんど違いのないガスト505A。一応、ランニングコストに多少の差があるので、出費を押さえたいのならこちらを使うといい。	750	111	185	28	40	60	—	ノーマル	M13,14の敵装備品
	IgelEins イーゲルアインス シュネッケ	同価格帯のボディパーツの中で、飛びぬけた性能を誇る。すべての面で優れているので、迷わず使っていこう。信頼性の高いボディである。	764	124	192	25	45	82	—	耐貫通	M13ボーネア
	WarlusM3 ウォーラスM3 レオノーラ	高い防御力が魅力的なボディパーツだが、装甲属性が耐火というのは頼りない。より防御力が高く、衝撃に強いオテルを使ったほうがいいだろう。	778	116	189	32	48	80	—	耐火	M13ボーネア
	Autel オテル トロー	同価格帯のボディパーツの中で、防御力で選ぶのならコレだろう。格闘戦を得意とするヴァンツァー対策として、活躍してくれるボディだ。	793	107	187	37	45	73	—	耐衝撃	M13ボーネア
	Robust1C ロブスト1C パ[illegible]	攻撃ヘリのような外見のボディパーツで、各数値は平均的だが、ランニングコストが若干高いのが特徴。ワンランク上のボディまでの"繋ぎ"として使うといい。	902	127	210	32	50	93	—	ノーマル	M15ディアラバ
	HartWand ハルトヴィント シュネッケ	"ロブスト1Cを軽量化してランニングコストを落とした"といった感じのボディパーツ。あえて購入する必要のないボディだが、ランニングコストを気にする人にはオススメできる。	947	124	209	31	45	74	—	ノーマル	M15ディアラバ
	ZederT3 ツェーダーT3 シュネッケ	同価格帯のボディパーツの中で、HPを重視するならコレだろう。装甲属性も耐貫通なので使いやすく、近距離戦を行うヴァンツァーには特にオススメだ。	965	140	212	27	52	97	—	耐貫通	M15ディアラバ
	Heil M14 ヘイルM14 ディアブルアビオニクス	ツェーダーT3とゼニスレブの中間に位置する、耐火装甲のボディパーツ。炎熱武器対策として導入するならいいが、単純に各数値で決めるのならパスしていいボディである。	983	131	213	35	55	[illegible]	—	耐火	M16の敵装備品
	ZenithRv ゼニスレブ ジェイドメタル=ライマン	攻撃的なフォルムのボディパーツ。防御力が高く、耐衝撃の装甲を持っているので、格闘戦を得意とするヴァンツァーとやり合うならゼニスレブで決まりだ。	1001	121	211	41	51	95	—	耐衝撃	M15ディアラバ

Parts

胴体パーツ

	名前	製造会社	解説	価格	HP	エンジン出力	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	Type102A 102式甲 強障	イグチ	いわゆる"ノーマル"タイプのボディパーツ。各数値は平均的なので、これといった問題はない。ランニングコストを気にするのなら、ほぼ同性能のジービュT4Sを。	1096	141	232	34	56	111	—	ノーマル	M16クリア後ボーネア
	ZebuT4S ジービュT4S	シュネッケ	ノーマル属性の装甲を持つ、102式甲強障とほぼ同性能のボディパーツ。どちらを使うかは、外見で決めてもいいし、ランニングコストで決めてもいい。好みのほうを。	1151	138	231	33	50	89	—	ノーマル	M16クリア後ボーネア
	TeDeumA3 テディウムA3	ジェイドメタル=ライマン	防御力が低い分、HPが高めに設定されている耐貫通装甲のボディパーツ。同価格帯のボディパーツの中で、ランニングコストが一番高いのも特徴だ。	1173	155	239	29	58	121	—	耐貫通	M16クリア後ボーネア
	ZoraC9 ゾラC9	トロー	スタンダードな外見の、耐火装甲を持つボディパーツ。防御力とHPのバランスがいいので、非常に扱いやすいボディといえるだろう。	1195	145	235	37	62	118	—	耐火	M16クリア後ボーネア
	Tatou タトウ3	トロー	HPが低いのが難点だが、43という防御力は魅力だろう。装甲属性が耐衝撃なので、格闘戦を得意とするヴァンツァー対策として使うといい。	1217	134	235	43	57	113	—	耐衝撃	M17,18の敵装備品
	Giza5A ギザ5A	レオノーラ	全体的にバランスのとれたボディパーツ。性能のわりにランニングコストが高めなので、気になる人はハルトツァーンを使うといいだろう。	1323	156	259	36	64	132	—	ノーマル	M18ドゥカンディ
	HartZahn ハルトツァーン	レオノーラ	同価格帯のボディパーツの中で、ランニングコストが格段に低いのが特徴。装甲属性がノーマルという点を気にしないのであれば、問題なく使っていけるボディである。	1389	153	258	35	58	106	—	ノーマル	M18ドゥカンディ
	Moth VAS モス VAS	センダー	筒型の頭部が特徴的な、耐貫通装甲のボディパーツ。防御力が低いのが難点だが、近距離戦を多くこなすのであればこのボディを使っていきたい。	1416	172	262	31	66	137	—	耐貫通	M18ドゥカンディ
	Hail M16 ヘイルM16	ディアブルアビオニクス	非常にバランスのとれたボディパーツ。装甲属性が耐火なので、敵ヴァンツァーの武器に炎熱タイプが多いステージでは積極的に使っていきたい。	1442	161	263	40	70	140	—	耐火	M19,20の敵装備品
	Type102B 102式乙 強障	イグチ	102式甲強障を強化したボディパーツ。こちらもバランスのよさがウリのボディなので、使い勝手はとても良い。気になるのはランニングコストの高さだけだろう。	1581	172	289	39	72	156	—	ノーマル	M20ダカ仮設司令部
	Gaff A ギャフA	ファイアバレー	クロマーというマシンガンを内蔵した、攻撃力と防御力の両面を重視したボディパーツ。重量を気にしないのであればオススメのボディだ。	1616	148	263	46	72	149	クロマー	耐衝撃	M18ドゥカンディ
	Gust 505C ガスト 505C	ディアブルアビオニクス	ランニングコストを徹底的に低くした、ノーマル装甲のボディパーツ。各数値のバランスがとれているので、長く使っていけるボディである。	1660	169	288	38	65	125	—	ノーマル	M21,22の敵装備品
	ZebuT8 ジービュT8	シュネッケ	189という高いHPがウリのボディパーツ。防御力が低いのが気になるところだが、耐貫通装甲なので格闘戦を行うヴァンツァーにはオススメできる。	1692	189	292	33	74	162	—	耐貫通	M20ダカ仮設司令部
	Trero トレーロ	トロー	ジービュT8よりも防御力が10高いというのは大きいだろう。同ランクのボディの中で一番のオススメはコレだ。ちょっと変わった外見もポイントである。	1723	177	293	43	79	157	—	耐火	M20ダカ仮設司令部
	ZenithDV ゼニスDV	ジェイドメタル=ライマン	防御力が50というのは魅力的だが、いかんせんHPの低さが気になる。耐衝撃の装甲を活かせるのであれば、オススメできるボディなのだが。	1755	163	290	50	73	159	—	耐衝撃	M20ダカ仮設司令部
	KafirM3 カーフィルM3	レオノーラ	バランス重視のボディパーツ。ノーマルという装甲属性と、性能のわりに高いランニングコストが気になるところだが、それなりに使っていける。	1844	188	316	41	80	180	—	ノーマル	M22ダカ仮設司令部

	名前 / 製造会社	解説	価格	HP	エンジン出力	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	QwaggaM08 クアガM08 [illegible]	ランニングコストの低さが魅力だが、このシャークペイントは好みがわかれるところだろう。まさに"趣味のボディパーツ"といった感じである。	1936	184	314	40	72	144	—	ノーマル	[illegible]
	Calm450S カーム450S [illegible]オニクス	耐貫通装甲を持つ、HP重視のボディパーツ。このボディも防御力が低いのが難点だが、HPで決めるのなら迷わずコレだろう。	1973	207	319	35	82	187	—	耐貫通	M23,24の敵装備品
	[illegible] フロストM50 [illegible]	[illegible]	2010	194	321	45	88	191	—	耐火	[illegible]仮設司令部
	DegenT8 デーゲンT8 ディアブルアビオニクス	ゼニスDVとあまり大差のないボディなので、資金に余裕[illegible]ィである。もちろん、買い替えるにこしたことはないのだ[illegible]	2047	179	318	52	82	184	—	耐衝撃	M22ダカ仮設司令部
	Robust2A ロブスト2A バレストロ	まったく使う必要のないボディパーツ。ランニングコストと重量の数値から考えて、明らかにザイゴートのほうが性能が良い。このボディはパスするべし。	2138	205	347	43	88	207	—	ノーマル	M24ディーアン基地
	Zeigout ザイゴート ジェイドメタル=ライマン	コストパフォーマンスを求めるのならザイゴートで決まりだろう。バランスがとれているので、ゲーム後半まで使っていける。	2245	201	345	42	79	166		ノーマル	M24ディーアン基地
	Moth V8S モス V8S センダー	防御力の低さが気になる、耐貫通装甲のボディパーツ。その分、HPが高めに設定されているので、近距離戦に有効なボディといえる。	2288	226	350	37	91	215	—	耐貫通	M24ディーアン基地
	HailM19 ヘイルM19 ディアブルアビオニクス	同価格帯のボディの中で、最もオススメなのはコレだ。防御力とHPのバランスがとれているので、使い勝手がとても良い。このボディも長く使っていける。	2330	211	352	47	97	219	—	耐火	M26の敵装備品
	MythosA ミュートスA インターゲーン	同ランクのバジェM30と比べると、見劣りしてしまうボディパーツである。ランニングコストと重量がネックなので、使い勝手があまり良くない。	2460	223	380	45	97	237	—	ノーマル	M27,28の敵装備品
	VajieM30 バジェM30 ヴィンスジャパン	ミュートスAよりは断然こっちだろう。ノーマル属性の装甲が気にならなければ、長く使っていけるボディである。ザイゴートの1ランク上といった感じだ。	2583	219	378	44	87	190	—	ノーマル	M26補給部隊キャンプ
	CastigoU カスティゴU トロー	ヴァイデンBZというバズーカを内蔵したボディ。重量がネックだが、55という防御力は心強い。移動力の高いレッグと組み合わせるといいだろう。	2610	195	349	55	99	211	ヴァイデンBZ	耐衝撃	M24ディーアン基地
	ZealA1 ジールA1 ジェイドメタル=ライマン	防御力が低いが、軽量かつ高いHPを誇るので気にすることはないだろう。装甲属性が耐貫通なので、近距離戦を得意とするヴァンツァー対策に。	2632	245	384	38	100	246	—	耐貫通	M26補給部隊キャンプ
	Giza5S ギザ5S レオノーラ	同価格帯のボディパーツと比べると、ちょっと見劣りしてしまうが、バランスはとれているのでそれなりに使っていけるボディではある。	2813	241	413	48	107	269	—	ノーマル	M28補給部隊キャンプ
	Type100A 100式甲 火球 イ[illegible]	75mm砲を内蔵したボディパーツ。攻撃力75、発射回数3という高性能なキャノンなので、サブウェポンとしての役割を十分に果たしてくれることだろう。	2949	230	386	50	118	251	75mm砲	耐火	M26補給部隊キャンプ
	Gaff B ギャフB ファイアバレー	こちらはマシンガンを内蔵したボディパーツ。防御力のわりに軽量なので、使い勝手がとても良い。内蔵マシンガンもサブウェポンとして活躍してくれる。	3004	212	386	57	109	266	クロマー5	耐衝撃	M26補給部隊キャンプ
	Zeal B1 ジール B1 ジェイドメタル=ライマン	高いHPがウリの、耐貫通装甲を持つボディパーツ。防御力が低いのが難点なので、それを補うセットアップが求められる。使い勝手は悪くない。	3010	265	417	[illegible]	110	280	[illegible]	耐貫通	M28補給部隊キャンプ

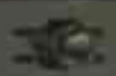
胴体パーツ

	名前 / 製造会社	解説								
		価格	HP	エンジン出力	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	[illegible]	購入場所
	ZenithX **ゼニスX** ジェイドメタル=ライマン	防御力が高く、耐衝撃の装甲を持っているので、格闘戦を得意とするヴァンツァー対策としてオススメのボディ。出力、重量もバッチリだ。								
		3122	229	415	61	109	274	—	耐衝撃	M28補給部隊キャンプ
	Type99B **99式乙 月弓** イグチ	軽量でランニングコストも低く、各数値のバランスがとれているのでゲームクリアまで使っていけるボディである。バランスのよさを目指すのならコレで決まりだ。								
		3350	255	446	48	105	242	—	ノーマル	M31制海艦モント
	Manage **マネージュ** トロー	マシンガンを内蔵したボディパーツ。いくらマシンガンを内蔵しているといっても、この重量はちょっと問題だろう。パスすることをオススメする。								
		3373	248	423	53	130	314	30mm [illegible]	耐火	M28補給部隊キャンプ
	TeDeumA6 **テディウムA6** ジェイドメタル=ライマン	HPの高さで決めるのならコレ、といった感じのボディパーツ。耐貫通の装甲を持っているので、近距離戦を行うヴァンツァーには特にオススメだ。								
		3413	286	461	43	121	331	—	耐貫通	M31制海艦モント
	GiaourG1 **ジャウアーG1** ヴィンスジャパン	ちょっと重量が気になるが、その他の数値のバランスはとれているので、機動力を気にしないのならオススメのボディ。使い勝手はなかなかである。								
		3477	268	455	55	129	321	—	耐火	M31制海艦モント
	DegenT10 **デーゲンT10** ディアブルアビオニクス	格闘戦を得意とするヴァンツァーとやり合うなら、このボディで決まりだろう。64というズバ抜けた防御力は、非常に心強い。また、軽量という点も見逃せない。								
		3540	247	450	64	119	309	—	耐衝撃	M31制海艦モント
	IyanaW. **嫌なヴァンツァー** 吉田戦車	ランニングコストがズバ抜けて高いが、この性能は本物である。普通にプレーしていた場合はゲーム終盤で手に入るが、パスワードを知っていれば、序盤でも入手できる。								
		3595	280	485	52	128	663	—	ノーマル	P158参照
	Raven **レイブン** サカタインダストリィ	入手するのに苦労するだけあって、この性能はかなりのもの。全体的に各数値が高く、またバランスもとれているので使い勝手はかなりいい。								
		6291	280	485	52	128	493	—	ノーマル	P181参照
	Negus **試作品ニーガス**	試作品というだけあり、各数値のバランスがあまりとれていないが、決して使い勝手は悪くない。装甲がノーマルといのがちょっと心細い。								
		—	65	107	20	23	65	--	ノーマル	P97参照

腕パーツ

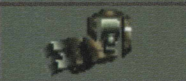
	名称	製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	WarlusM1 ウォーラスM1	レオノーラ	オーソドックスなタイプのアームパーツ。内蔵武器がハードブロウなので、武器を持つことができる。特に、これといったセールスポイントはない。	43	32	18	7	3	ハードブロウ1	耐衝撃	M1,2の敵装備品
	Giza4C ギザ4C	レオノーラ	ウォーラスM1よりもHPが高いが、その分、防御力が低くなっている。バランスはとれているのだが、装甲属性がノーマルというのはちょっと頼りない。	46	40	16	8	4	ハードブロウ2	ノーマル	M2サリバシュ邸
	Calm400S カーム 400S	ディアブルアビオニクス	耐貫通装甲を持つ、HPの高いアームパーツ。HPが高い分、防御力に難があるが、使い勝手は悪くない。格闘戦を行うヴァンツァーにオススメ。	49	44	14	8	4	ハードブロウ2	耐貫通	[illegible]
	FrostM37 フロストM37	ディアブルアビオニクス	同価格帯のアームパーツの中で、最もバランスがとれている。装甲属性は耐火なので、炎熱タイプの武器を使う敵が多いステージでは積極的に使っていこう	50	41	18	9	4	ハードブロウ2	耐火	M2サリバシュ邸
	Zenith V ゼニスV	ジェイドメタル=ライマン	ゲーム序盤のアームパーツの中で、一番使用頻度の高いものはコレだろう。なんといっても、20という高い防御力が魅力的だ。	51	38	20	8	4	[illegible]	耐衝撃	M2サリバシュ邸
	Gust 503B ガスト 503B	ディアブルアビオニクス	17mmマシンガン内蔵のアームパーツ。こんな貧弱なマシンガンで片手を埋めてしまうのは、あまりにももったいない。ハッキリ言って、まったく使えないアームである。	57	33	14	15	2	17mmマシンガン	ノーマル	M1,2の敵装備品
	Stabline スタブライン	センダー	FL-120という火炎放射器を内蔵したアームパーツ。この火炎放射器よりも、同時期にショップで購入できる各武器のほうが強力なので、このアームを使う意味はない。	60	35	15	16	3	FL-120	耐火	M1,2,3,6の敵装備品
	Obadiah オバディア	バレストロ	M926BZというバズーカを内蔵したアームパーツ。内蔵バズーカの性能は決して悪くないが、オススメするほどのものではない。同ランクの他のアームパーツを使おう。	62	39	16	18	3	M926BZ	ノーマル	M5OCU作戦司令部
	ZebuT4 ジービュT4	シュネッケ	1ランク下のアームパーツとそれほど違いがないので、パスしてもいいだろう。また、同価格帯のバジェM13のほうが、わずかに性能が良い。	95	47	18	9	8	ハードブロウ3	ノーマル	M3ドゥカンディ
	VajieM13 バジェM13	ヴィンスジャパン	ジービュT4を使うよりは、こちらにしたほうが良い。装甲属性がノーマルなので、敵の武装に合わせて他のアームパーツと使い分けていこう。	100	46	18	8	6	ハードブロウ3	ノーマル	M3ドゥカンディ
	ZoraC5 ゾラC5	トロー	耐火の装甲属性を持つ、バランスのとれたアームパーツ。同価格帯のアームの使い分けは、手に武器を持つならゾラC5を、格闘戦を行うならタトウCをといった感じ。	104	48	20	10	8	ハードブロウ3	耐火	M3ドゥカンディ
	TatouC タトウC	トロー	ボルトタスクという強力なパンチを内蔵したアームパーツ。格闘戦を行うヴァンツァーは、迷わず両腕をタトウCにするべし。攻撃力52は魅力的だ。	116	45	23	14	8	ボルトタスク	耐衝撃	M4,7の敵装備品
	Vigor M1 ビガーM1	ファイアバレー	大型のキャノンを内蔵したアームパーツ。キャノンという武器自体、ゲーム序盤ではあまり活躍しないので、このアームも同様に使いにくいといえる。	122	52	15	20	8	60mm砲	耐貫通	M2サリバシュ邸
	KafirM1 カーフィルM1	レオノーラ	バランスのとれているアームパーツなので使い勝手が良い。装甲属性がノーマルだが、全体的に数値が高いので気にすることはない。	145	54	20	11	12	ハードブロウ4	ノーマル	M7首都郊外の森
	VajieM25 バジェM25	ヴィンスジャパン	カーフィルM1と、ほぼ同性能のアームパーツ。どちらを使っても大した違いはないので、見た目で決めてもいいだろう。細いフォルムが好みならこちらを。	152	53	20	10	10	ハードブロウ4	ノーマル	M7首都郊外の森
	WarlusM2 ウォーラスM2	レオノーラ	HPが59と高い、耐貫通の属性を持つアームパーツ。防御力が低いのがネックだが、それを補うほどの耐久力を誇る。なかなか使い勝手の良いアームである。	155	59	[illegible]	11	12	ハードブロウ4	耐貫通	M7首都郊外の森

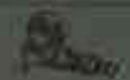
腕パーツ

	名前 / 製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	TallDog1 トールドッグ1 / センダー	ロケットを内蔵したアームパーツ。内蔵された80mmRKは攻撃力14、発射回数6となかなかの性能なので、使い勝手は決して悪くない。	190	56	22	24	[illegible]	80mm RK	耐火	M7首都郊外の森
	Giza4G ギザ4G / レオノーラ	各数値のバランスがとれていて、これといった欠点のないアームパーツである。より高い数値を求めるのなら、同価格帯のフロストM40を。	201	62	22	13	17	ハードブロウ5	ノーマル	M11ディアラバ
	Calm420V カーム420V / ディアブルアビオニクス	防御力が低い分、HPが高めに設定されているアームパーツ。装甲属性が耐貫通なので、近距離攻撃に先手を取られる、格闘戦主体のヴァンツァーにオススメだ。	215	68	19	13	18	ハードブロウ5	耐貫通	M11の敵装備品
	FrostM40 フロストM40 / ディアブルアビオニクス	バランスのよさで決めるなら、このアームパーツだろう。1～2ランク上のアームには内蔵武器がパンチ以外のものが多いので、武器を持てるこのアームは重要。	219	64	24	14	18	ハードブロウ5	耐火	M11ディアラバ
	Type99A 99式甲 月弓 / イグチ	99式甲Rというロケットを内蔵した、攻撃力重視のアームパーツ。遠距離攻撃を必要とするなら、オススメできるアームパーツだ。	253	61	22	30	14	99式甲R	ノーマル	M11ディアラバ
	KafirM2 カーフィルM2 / レオノーラ	フロストM40から買い替えるのなら、このカーフィルM2だろう。装甲属性がノーマルというのがネックだが、各数値のバランスがとれているので使い勝手が良い。	258	70	23	15	22	ハードブロウ6	ノーマル	M13ボーネア
	Galumph1 ギャランフ1 / センダー	タロンM9というバズーカを内蔵したアームパーツ。防御力が高いのは魅力的だが、この内蔵バズーカはいただけない。ショップで購入できる他の武装のほうがいいだろう。	268	59	28	29	19	タロンM9	耐衝撃	M11ディアラバ
	WarlusM3 ウォーラスM3 / レオノーラ	耐火の装甲を持つ、バランスのとれたアームパーツ。どの距離で戦うヴァンツァーにもオススメできるので、ボディ、レッグとの相性を見て使っていこう。	281	72	25	17	23	ハードブロウ6	耐火	M13ボーネア
	Autel オテル / トロー	防御力の高い、耐衝撃の装甲を持つアームパーツ。格闘戦を得意とするヴァンツァーの多いステージでは、積極的に使っていきたいアームパーツだ。	286	67	29	15	21	ハードブロウ6	耐衝撃	M13ボーネア
	Robust1C ロブスト1C / バレストロ	小型で軽量なアームパーツ。各数値のバランスがとれているので、使い勝手はなかなかのもの。装甲属性がノーマルという点がちょっと心細い。	325	78	26	17	27	ハードブロウ7	ノーマル	M15ディアラバ
	ZenithRv ゼニスレブ / ジェイドメタル=ライマン	装甲属性が耐衝撃で、防御力が高いのが特徴のアームパーツ。その分、HPが低めに設定されているが、防御力が33もあるので問題はない。	361	74	33	[illegible]	28	ハードブロウ7	耐衝撃	M15ディアラバ
	Gust 505A ガスト 505A / ディアブルアビオニクス	17.5mmMGを内蔵したアームパーツ。このマシンガンの性能は、攻撃力17、発射回数6とまずまずだが、片手が使えないことを考えるとあまりオススメはできない。	379	69	23	32	18	17.5mm MG	ノーマル	M13,14の敵装備品
	IgelEins イーゲルアインス / シュネッケ	大型のショットガンを内蔵したアームパーツ。内蔵されているショットガンの使い勝手は悪くない。HPの高いアームなので、それなりに使える。	386	77	20	30	24	グロップ20mm	耐貫通	M13ボーネア
	Heil M14 ヘイルM14 / ディアブルアビオニクス	ダムクローを内蔵したアームパーツ。ダムクローは攻撃力が93と高いので、格闘戦主体のヴァンツァーにはぜひ装備させたいアームである。	389	80	29	27	29	ダムクロー	耐火	M16の敵装備品
	Type102A 102式甲 強障 / イグチ	大型のわりに軽量のアームパーツ。全体的にバランスのとれているアームなので、使い勝手はなかなか。しかし、わずかにジービュT4Sのほうが性能面で優れている。	397	87	27	19	33	ハードブロウ8	ノーマル	M16クリア後ボーネア
	ZebuT4S ジービュT4S / シュネッケ	102式甲強障よりも、重量、ランニングコストの面で優れているので、どうせならこちらを使おう。小型のわりに高性能なアームパーツである。	417	85	26	17	26	ハードブロウ8	ノーマル	M16クリア後ボーネア

	名前 製造会社	解説							
		価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	ZoraC9 **ゾラC9** トロー	細いフォルムが特徴的なアームパーツ。その外見からは予想できないほど高性能で、各数値のバランスが非常にとれている。オールマイティなアームだ。							
		433	90	30	21	35	ハードブロウ8	耐火	M16クリア後ボーネア
	HartWand **ハルトヴィント** シュネッケ	火炎放射器ヘッドファイアを内蔵したアームパーツ。火炎放射器を内蔵しているだけあり、その重量はかなりのものだ。各数値のバランスがとれている。							
		477	76	25	34	22	ヘッドファイア	ノーマル	M15ディアラバ
	Giza5A **ギザ5A** レオノーラ	比較的バランスのとれている、ノーマル装甲のアームパーツ。これといった欠点はないが、ランニングコストを気にする人にはオススメできない。							
		480	96	29	21	40	ハードブロウ9	ノーマル	M18ドゥカンディ
	Tatou **タトウ3** トロー	ファイアタスクを内蔵した、破壊力がウリのアームパーツ。ファイアタスクの攻撃力は104と高いので、格闘戦主体のヴァンツァーにオススメだ。							
		485	83	34	38	34	ファイアタスク	耐衝撃	M17,18の敵装備品
	ZederT3 **ツェーダーT3** シュネッケ	中型のキャノンを内蔵した、ちょっと変わったフォルムのアームパーツ。耐貫通の装甲を持ち、HPが高いので、キャノンを愛用しているのならオススメできる。							
		487	86	22	36	28	56mmエトヴァ	耐貫通	M15ディアラバ
	TeDeumA3 **テディウムA3** ジェイドメタル=ライマン	ミサイルを内蔵した、耐貫通装甲のアームパーツ。大したミサイルでもないのに重量がかなりのあるので、使い勝手の悪いアームだ。							
		510	96	23	40	36	レンテイット	耐貫通	M16クリア後ボーネア
	Moth VAS **モス VAS** センダー	HPは高いが防御力の低い、耐貫通装甲を持つアームパーツ。近距離攻撃に先手を取られる、格闘戦を主体とするヴァンツァーに装備させると良い。							
		514	106	25	22	42	ハードブロウ9	耐貫通	M18ドゥカンディ
	Type102B **102式乙 強陣** イグチ	装甲属性がノーマルで、各数値のバランスがとれているスタンダードなアームパーツ。大型のわりに軽量で、使い勝手はなかなか良い。							
		573	106	31	24	48	ハードブロウ10	ノーマル	M20ダカ仮設司令部
	Hell M16 **ヘイルM16** ディアブルアビオニクス	ダーククロウを内蔵した、まさに格闘戦専用といえるアームパーツ。攻撃力が117と高いので、ロッドではなくパンチを愛用するヴァンツァーには必須のアーム。							
		575	[illegible]	32	40	42	ダーククロウ	耐火	M19,20の敵装備品
	ZebuT8 **ジービュT8** シュネッケ	小型で細いフォルムが特徴的な外見とは裏腹に、高いHPを誇るアームパーツ。HPがかなり高いので、ちょっと低めの防御力はほとんど気にならない。							
		613	117	26	25	50	ハードブロウ10	耐貫通	M20ダカ仮設司令部
	Trero **トレーロ** トロー	耐火の装甲を持つ、各数値のバランスがとれているアームパーツ。より高い防御力を求めるなら、同ランクのゼニスDVにすると良い。							
		625	109	34	26	48	ハードブロウ10	耐火	M20ダカ仮設司令部
	ZenithDV **ゼニスDV** ジェイドメタル=ライマン	高価格帯のアームパーツの中で、最大の防御力を誇るアームパーツ。その分、HPが低く設定されているので、ズバ抜けて性能が良いというわけではない。							
		636	101	39	24	49	ハードブロウ10	耐衝撃	M20ダカ仮設司令部
	KafirM3 **カーフィルM3** レオノーラ	ノーマルの装甲属性を持つ、全体的にバランスのとれているアームパーツ。ランニングコストの高さが気にならないのであれば、問題なく使っていける。							
		671	116	33	26	56	ハードブロウ11	ノーマル	M22ダカ仮設司令部
	HartZahn **ハルトツァーン** シュネッケ	火炎放射器ファイアロックを内蔵したアームパーツ。ファイアロックは攻撃力38、発射回数4と内蔵の火炎放射器の中で最大の破壊力を誇るので、使う価値はある。							
		706	94	28	43	32	ファイアロック	ノーマル	M18ドゥカンディ
	Calm450S **カーム450S** ディアブルアビオニクス	ゴツゴツした外見が特徴的な、耐貫通装甲を持つアームパーツ。HPが高いので、耐久力を重視するならオススメのアームパーツだ。							
		718	128	28	27	58	ハードブロウ11	耐貫通	M23,24の敵装備品
	FrostM50 **フロストM50** ディアブルアビオニクス	このアームパーツのウリはバランスの良さだ。装甲属性が耐火というのが、ちょっと使いにくいところなので、敵ヴァンツァーの武装に合わせて使っていきたい。							
		731	119	36	29	59	ハードブロウ11	耐火	M22ダカ仮設司令部

腕パーツ

	名前 / 製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	内蔵武器	装甲属性	購入場所
	Gaff A ギャフA / ファイアバレー	19mmSGというショットガンを内蔵したアームパーツ。このアームのウリは内蔵のショットガンではなく、37という非常に高い防御力である。	746	91	37	42	45	19mm SG	耐衝撃	M18ドゥカンディ
	Robust2A ロブスト2A / バレストロ	これといった欠点があるわけではないが、わざわざ買い替える必要のないアームパーツだろう。同ランクの、別のアームを購入しよう。	774	126	34	29	65	ハードブロウ12	ノーマル	M24ディーアン基地
	Zaigout ザイゴート / ジェイドメタル=ライマン	ロブスト2Aのランニングコストを低くした、といったくらいの印象しかないアームパーツ。妙に細いフォルムが特徴的なので、外見で選ぶのなら使ってもいいだろう。	813	123	33	26	52	ハードブロウ12	ノーマル	M24ディーアン基地
	DegenT8 デーゲンT8 / ディアブルアビオニクス	同価格帯のアームパーツの中で、防御力で決めるならコレだろう。装甲属性が耐衝撃なので、格闘戦主体のヴァンツァーが多いステージで活躍する。	820	110	42	35	57	ブルーアーム	耐衝撃	M22ダカ仮設司令部
	Moth VBS モス VBS / センダー	スタンダードなフォルムのアームパーツ。HPが高く、耐貫通の装甲を持っているので、近距離攻撃を得意とするヴァンツァー対策として使っていきたい。	828	139	29	30	68	ハードブロウ12	耐貫通	M24ディーアン基地
	Gust 505C ガスト 505C / ディアブルアビオニクス	マシンガンを内蔵した、ガストシリーズのアームパーツ。内蔵のマシンガンで片手を埋めてしまうより、ハードブロウ内蔵のアームにマシンガンを持たせたほうがいい。	843	104	30	50	38	20mm MG	ノーマル	M21,22の敵装備品
	QwaggaM08 クアガM08 / ヴィンスジャパン	変わったフォルムのマシンガン、ゴランMGを内蔵したアームパーツ。同時期にショップで購入できる武装のほうが強力なので、このアームを使う必要はないだろう。	846	114	32	46	45	ゴランMG	ノーマル	M22ダカ仮設司令部
	CastigoU カスティゴU / トロー	43という防御力の高さがウリのアームパーツ。HPの低さを耐衝撃の装甲でカバーするため、格闘戦主体のヴァンツァー対策として使うと良い。	859	120	43	30	66	ハードブロウ12	耐衝撃	M24ディーアン基地
	MythosA ミュートスA / インターゲーン	恐らく使うことのないであろうアームパーツ。各数値は決して低いわけではないが、ほぼ同性能で格段にランニングコストの低いバジェM30があるからだ。	892	137	36	32	74	ハードブロウ13	ノーマル	M27,28の敵装備品
	Heil M19 ヘイルM19 / ディアブルアビオニクス	162という攻撃力の高いパンチ、デッドクロウを内蔵したアームパーツ。この破壊力は魅力的なので、ロッド、ナックルを使わない格闘戦主体のヴァンツァーに。	928	130	37	48	69	デッドクロウ	耐火	M26の敵装備品
	VajieM30 バジェM30 / ヴィンスジャパン	ミュートスAよりは性能の良いアームパーツだが、これも使う必要のないアームである。防御力が4下がるが、HPが17も上がるジールA1を使おう。	937	134	35	29	59	ハードブロウ13	ノーマル	M26補給部隊キャンプ
	Zeal A1 ジールA1 / ジェイドメタル=ライマン	同価格帯のアームパーツの中で、一番のオススメはコレだ。理由はズバ抜けて数値が高いわけではなく、他のパーツに使い勝手の悪い武装が内蔵されているため。	954	151	31	33	77	ハードブロウ13	耐貫通	M26補給部隊キャンプ
	Giza5S ギザ5S / レオノーラ	各数値のバランスがとれている、使い勝手の良いアームパーツ。気になる点はランニングコストの高さと、装甲属性がノーマルというところだろうか。	1020	148	38	35	85	ハードブロウ14	ノーマル	M28補給部隊キャンプ
	Zeal B1 ジール B1 / ジェイドメタル=ライマン	同ランクのパーツの中でHPが一番高いので、耐久力を重視するのならジールB1で決まりだろう。耐貫通の装甲を活かして、近距離戦を行うヴァンツァーに装備させると良い。	1091	163	32	36	88	ハードブロウ14	耐貫通	M28補給部隊キャンプ
	ZenithX ゼニスX / ジェイドメタル=ライマン	防御力が48と高く、耐衝撃の装甲を持っているので、格闘戦主体のヴァンツァー対策としてオススメのアームパーツ。ゲーム終盤まで使っていけるアームである。	1132	141	48	36	87	ハードブロウ14	耐衝撃	M28補給部隊キャンプ
	Type100A 100式甲 火球 / イグチ	100式機銃というマシンガンを内蔵したアームパーツ。基本的に内蔵武器は使いにくいうえ、このマシンガンの性能はあまり良くない。	1166	141	40	53	78	100式機銃	耐火	M26補給部隊キャンプ

	名前 / 製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	[illegible]	装甲属性	購入場所
	GiaourG1 **ジャウアーG1** ヴィンスジャパン	各数値のバランスがとれている、使い勝手の良いアームパーツ。より高い防御力を求めるなら、同ランクのデーゲンT10にするといいだろう。	1269	165	44	42	103	ハードブロウ15	耐火	M31制海艦モント
	Manage **マネージュ** トロー	ミサイルランチャーそのものといった感じの外見のアームパーツ。内蔵しているミサイルはATM771で、同時期にショップで購入できるミサイルとほぼ同性能。	1334	152	42	59	99	ATM771	耐火	M28補給部隊キャンプ
	Gaff B **ギャフB** ファイアバレー	こちらはショットガンを内蔵したアームパーツ。この23mmFGショットガンも、同時期にショップで購入できる武装よりも劣っているので使う必要はない。	1386	130	46	58	83	23mm FG	耐衝撃	M26補給部隊キャンプ
	DegenT10 **デーゲンT10** ディアブルアビオニクス	パンチ系最強の内蔵武器を持つアームパーツ。武器を持つことができないのがネックだが、格闘戦オンリーのヴァンツァーにはオススメのアームだ。	1421	152	51	68	[illegible]	[illegible]	耐衝撃	M31制海艦モント
	Type99B **99式乙 月弓** イグチ	ロケットを内蔵した、四角いフォルムが特徴的なアームパーツ。あまり使い勝手の良くないアームなので、あえて使う必要はない。	1466	157	39	68	78	99式乙R	ノーマル	M31制海艦モント
	TeDeumA6 **テディウムA6** ジェイドメタル=ライマン	こちらはミサイルを内蔵したアームパーツ。やはり内蔵武器は扱いにくいので、パンチを内蔵した、武器を持つことのできるアームパーツを使おう。	1494	176	34	68	106	レンテイツトL	耐貫通	M31制海艦モント
	IyanaW. **嫌なヴァンツァー** 吉田戦車	吉田戦車社の最高傑作である、嫌なヴァンツァーの左腕用のアームパーツで、内蔵武器がなんとねこ(!!)。お遊び武装かと思いきや、その性能はあなどれない。	1314	172	42	41	215	ねこ	ノーマル	P158参照
	IyanaW **嫌なヴァンツァー** 吉田戦車	こちらは内蔵武器がかえるという、まったくもってふざけている右腕用のアームパーツ。しかし、各数値は非常に高く、またかえるの性能もあなどれないものとなっている。	1314	172	42	41	215	かえる	ノーマル	P158参照
	Raven **レイブン** サカタインダストリィ	異様に長い爪が特徴的な左腕用のアームパーツ。この爪は内蔵武器なので武器を持つことができないが、その欠点を補うほどの破壊力を秘めている。	2300	172	42	41	160	レイ[illegible]クロー[illegible]	ノーマル	P181参照
	Raven **レイブン** サカタインダストリィ	こちらはスタンダードなタイプの右腕用のアームパーツ。普通のパンチが内蔵武器なので、武器を持つことができる。この性能は魅力的だろう。	2300	172	42	41	160	ハードブロウ16	ノーマル	P181参照
	Negus **試作品ニーガス**	ライフルを内蔵したアームパーツ。実験的にライフルを内蔵したわけだが、その性能はあまり良くなく、明らかに失敗作といえるだろう。	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ノーマル	[illegible]

脚パーツ

	名前 / 製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	追加移動力	装甲属性	購入場所
	Gust 503B ガスト 503B / ディアブルアビオニクス	長い脚が特徴的なレッグパーツ。ゲーム初期でお世話になるレッグパーツで、性能面にこれといった欠点はない。装甲属性はノーマル。	53	45	16	12	3	0	ノーマル	M1,2の敵装備品
	Stabline スタブライン / センダー	移動力が1アップする、ホバークラフトタイプのレッグパーツ。各数値のバランスがとれているので、使い勝手の良いレッグパーツである。	55	47	18	14	4	1	耐火	M1,2,3,6の敵装備品
	WarlusM1 ウォーラスM1 / レオノーラ	耐衝撃の装甲を持つ、防御力の高いレッグパーツ。ゴツゴツとした外見とは裏腹に、意外と軽量なのが特徴だ。なかなか使い勝手が良い。	59	44	20	13	4	0	耐衝撃	M1,2の敵装備品
	Obadiah オバディア / バレストロ	ダチョウを思わせる、恐ろしく長い脚が特徴的なレッグパーツ。同価格帯のギザ4Cとほぼ同性能なので、外見で決めてもいいだろう。	65	54	18	14	4	0	ノーマル	M50CU作戦司令部
	Gize4C ギザ4C / レオノーラ	重量感のあるレッグパーツ。同価格帯のオバディアとは、対照的な外見である。性能は、まあ普通といったところだろうか。	65	55	18	16	5	0	ノーマル	M2サリバシュ邸
	Calm400S カーム 400S / ディアブルアビオニクス	ちょっと低めの防御力が気になるが、その分HPは同価格帯のレッグパーツの中で最も高い。装甲属性が耐貫通なので、近距離攻撃対策として使っていこう。	70	61	15	16	5	0	耐貫通	M2,3,6の敵装備品
	FrostM37 フロストM37 / ディアブルアビオニクス	耐火の装甲を持つ、各数値のバランスがとれたレッグパーツ。ゲーム序盤は各パーツのバランスが重要なので、フロストM37はオススメのレッグパーツだ。	71	57	20	18	5	0	耐火	M2サリバシュ邸
	Zenith V ゼニスV / ジェイドメタル=ライマン	高い防御力がセールスポイントの、耐衝撃装甲を持つレッグパーツ。ゲーム序盤は防御力よりもHPを重視したほうが良いので、このレッグはオススメできない。	72	52	23	16	5	0	耐衝撃	M2サリバシュ邸
	Vigor M1 ビガーM1 / ファイアバレー	耐貫通の装甲を持っている、車両タイプのレッグパーツ。移動力が1アップするうえ、HPも高く、使い勝手はかなりのもの、オススメのレッグパーツだ。	128	70	17	21	12	1	耐貫通	M2サリバシュ邸
	ZebuT4 ジービュT4 / シュネッケ	スタンダードな外見のレッグパーツ。同価格帯のバジェM13と、かなり近い性能を持つ。HPが1高いので、使うならこちらだろうか。	133	64	20	19	11	0	ノーマル	M3ドゥカンディ
	VajieM13 バジェM13 / ヴィンスジャパン	ジービュT4とほぼ同性能のレッグパーツ。HPが1低い分、ランニングコストが低く、重量も軽くなっている。ジービュT4とは外見の好みで決めてもいいだろう。	140	63	20	17	9	0	ノーマル	M3ドゥカンディ
	TatouC タトウC / トロー	ちょっと低めのHPが気になるレッグパーツだが、移動力が1アップするという点は見逃せない。流線形のフォルムが特徴的なレッグパーツである。	141	61	25	19	11	1	耐衝撃	M4,7の敵装備品
	ZoraC5 ゾラC5 / トロー	各数値のバランスが非常にとれているレッグパーツ。装甲属性が耐火という点がちょっと使いにくいところだが、このバランスの良さはオススメできる。	145	66	22	21	[illegible]	0	耐火	M3ドゥカンディ
	KafirM1 カーフィルM1 / レオノーラ	これといった特徴のないレッグパーツ。各数値は平均的で、これといった欠点はない。同価格帯のバジェM25と、ほぼ同じ性能を持つ。	203	74	23	23	17	0	ノーマル	M7首都郊外の森
	VajieM25 バジェM25 / ヴィンスジャパン	バジェM13の改良型。カーフィルM1とほぼ同性能のレッグパーツなので、どちらを使うかは外見で決めてしまってもいいだろう。お好みのほうを。	213	73	23	21	14	0	ノーマル	M7首都郊外の森
	WarlusM2 ウォーラスM2 / レオノーラ	ウォーラスM1を強化したのが、このウォーラスM2。装甲属性が耐衝撃から耐貫通に変わり、特にHPの増加を重視した作りになっている。	217	81	20	24	18	0	耐貫通	M7首都郊外の森

	名称 / 製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	追加移動力	装甲属性	購入場所
	TallDog1 トールドッグ1 / センダー	ちょっと変わったフォルムが特徴的なトールドックシリーズ。このレッグパーツもその例にもれず、四本脚という変わった外見をしている。各数値のバランスが良い。	243	76	25	26	20	0	耐火	M7首都郊外の森
	Type99A 99式甲 月弓 / イグチ	"ギザ4Gを軽量化した"といった感じのレッグパーツ。低めのランニングコストもポイントだが、わずかにHPの高いギザ4Gのほうがいいだろう。	277	83	24	23	18	0	ノーマル	M11ディアラバ
	Giza4G ギザ4G / レオノーラ	あまり特徴のない、スタンダードなタイプのレッグパーツ。ノーマルという装甲属性を気にしないのであれば、問題なく使っていけるだろう。	278	85	24	26	23	0	ノーマル	M11ディアラバ
	Calm420V カーム420V / ディアブルアビオニクス	94という、同価格帯のレッグパーツの中で最も高いHPがウリのカーム420V。ちょっと低めの防御力が気になるところだが、これだけHPが高ければ十分カバーできる。	297	94	20	27	24	0	耐貫通	M11の敵装備品
	FrostM40 フロストM40 / ディアブルアビオニクス	各数値のバランスの良さがポイントのレッグパーツ。連続した戦闘に耐えうる、HPと防御力を持っている。バランスの良さで決めるならコレだ。	303	88	26	29	24	0	耐火	M11ディアラバ
	Galumph1 ギャランフ1 / センダー	超大型のレッグパーツだが、驚くほど軽量である。HPが低いので、リペアユニットによるマメな修理を必要とする。そのかわり、防御力が30と高い。	340	81	30	28	25	0	耐衝撃	M11ディアラバ
	Autel オテル / トロー	まるでショベルカーのような外見をしたレッグパーツ。ポイントはなんといっても、移動力が2もアップする点。また、33という高い防御力も魅力のひとつだ。	448	91	33	31	42	2	耐衝撃	M13ボーネア
	IgelEins イーゲルアインス / シュネッケ	移動力が1アップする、車両タイプのレッグパーツ。耐貫通の装甲を持ち、同価格帯の中で最も高いHPを誇る。耐久力があり、移動力も上がるので使い勝手はかなりのもの。	457	106	22	32	47	1	耐貫通	M13ボーネア
	Gust 505A ガスト 505A / ディアブルアビオニクス	鳥の足を思わせる外見のレッグパーツ。性能的には、カーフィルM2を軽量化し、ランニングコストも低くしたといった感じだろうか。	474	94	25	26	34	0	ノーマル	M13,14の敵装備品
	KafirM2 カーフィルM2 / レオノーラ	カーフィルM1よりも各数値が大幅にアップした、カーフィルM2。しかし、装甲属性は相変わらずノーマルで、ランニングコストもちょっと高め。	475	96	26	30	43	0	ノーマル	M13ボーネア
	WarlusM3 ウォーラスM3 / レオノーラ	移動力は気にせず、とにかく各数値のバランスの良さを追求するのなら、同価格帯のレッグパーツの中ではコレだ。炎熱タイプの武器対策としても使える。	518	99	29	33	46	0	耐火	M13ボーネア
	HartWand ハルトヴィント / シュネッケ	非常に安定感のあるレッグパーツ。コストパフォーマンスに優れているので、ランニングコストを気にする人にオススメだ。	599	106	28	31	43	0	ノーマル	M15ディアラバ
	Robust1C ロブスト1C / バレストロ	各数値のバランスがとれている、スタンダードなタイプのレッグパーツ。ランニングコストが高いという点を除けば、これといった欠点のないレッグパーツである。	600	108	29	35	54	0	ノーマル	M15ディアラバ
	ZederT3 ツェーダーT3 / シュネッケ	脚の短い、ずっしりと重量感漂うレッグパーツ。耐貫通の装甲を持っていて、HPが高いのが特徴だ。ちょっと低めの防御力が気になるところ。	642	119	25	36	56	0	耐貫通	M15ディアラバ
	Heil M14 ヘイルM14 / ディアブルアビオニクス	同価格帯のレッグパーツの中で、各数値のバランスが最もとれているのはコレ。非常に頼り甲斐のあるレッグパーツといえるだろう。	654	111	32	39	57	0	耐火	M16の敵装備品
	ZenithRv ゼニスレブ / ジェイドメタル=ライマン	耐衝撃の装甲を持つ、見た目のわりに軽量なレッグパーツ。セールスポイントは、37という非常に高い防御力。この"硬さ"は魅力的だろう。	666	103	37	36	55	0	耐衝撃	M15ディアラバ

脚パーツ

脚パーツ	名前 / 製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	追加移動力	装甲属性	購入場所
	TeDeumA3 テディウムA3 / ジェイドメタル=ライマン	移動力が1アップする、車両タイプのレッグパーツ。同価格帯のレッグパーツの中で最もHPが高いので、使い勝手はかなりのものである。	706	132	26	42	71	1	耐貫通	M16クリア後ボーネア
	Type102A 102式甲 強陣 / イグチ	大きなカカトが特徴的な、全体的に数値の高いレッグパーツ。同価格帯のジービュT4Sとほぼ同性能なので、好みのほうを使うと良い。	733	120	31	39	65	0	ノーマル	M16クリア後ボーネア
	ZebuT4S ジービュT4S / シュネッケ	ランニングコストの低さが特徴的なレッグパーツで、同価格帯の102式甲強陣とほぼ同性能。軽量だが、そのぶんわずかにHPが低くなっている。	770	118	30	35	52	0	ノーマル	M16クリア後ボーネア
	Tatou タトウ3 / トロー	ホバークラフトタイプのレッグパーツで、移動力が1アップする。耐衝撃の装甲を持っていて、防御力の高さがセールスポイントのレッグパーツだ。	773	114	39	41	66	1	耐衝撃	M17,18の敵装備品
	ZoraC9 ゾラC9 / トロー	移動力こそアップしないが、このバランスの良さは魅力的だろう。102式甲強陣とジービュT4Sよりは、こちらを使ったほうが断然良い。	799	124	34	43	69	0	耐火	M16クリア後ボーネア
	HartZahn ハルトツァーン / シュネッケ	ギザ5Aとほぼ同性能のレッグパーツ。同価格帯に、ハルトツァーンよりも各数値のバランスがとれているヘイルM16があるので、使う必要のないレッグパーツだ。	873	129	31	39	62	0	ノーマル	M18ドゥカンディ
	Giza5A ギザ5A / レオノーラ	スタンダードなタイプのレッグパーツで、各数値の高さも平均的といたってシンプル。わざわざ使う必要のないレッグパーツである。	875	132	32	44	77	0	ノーマル	M18ドゥカンディ
	Moth VAS モス VAS / センダー	耐貫通装甲のレッグパーツによく見られる、HPの高さが特徴的なレッグ。同価格帯の中で、HPの高さで決めるのなら迷わずコレだろう。	936	145	27	45	80	0	耐貫通	M18ドゥカンディ
	Hell M16 ヘイルM16 / ディアブルアビオニクス	同価格帯のレッグパーツの中で、最もバランスがとれているのが、このヘイルM16だ連続した戦闘をこなしても、なかなか破壊されることのない頑強さをみせる。	954	136	35	48	82	0	耐火	M19,20の敵装備品
	Gaff A ギャフA / ファイアバレー	まるで無人兵器のような外見をした、四本脚のレッグパーツ。防御力が高い分、HPが低く設定されているので、リペアユニットによるマメな修理を。	1068	125	41	47	87	0	耐衝撃	M18ドゥカンディ
	Traro トレーロ / トロー	まるで装甲車のような外見をしたレッグパーツで、移動力が2アップする。耐火の装甲を持っていて、各数値のバランスがとれているので扱いやすい。	1191	149	39	54	118	2	耐火	M20ダカ仮設司令部
	Gust 505C ガスト 505C / ディアブルアビオニクス	細いフォルムが特徴的なレッグパーツ。ランニングコストの低さが魅力だが、その他にこれといった長所はない。あまり使う必要のないレッグである。	1282	142	34	43	94	0	ノーマル	M21,22の敵装備品
	Type102B 102式乙 強陣 / イグチ	102式甲強陣を強化し、全体的に数値のアップしたレッグパーツ。しかし、相変わらず装甲属性がノーマルなので、使い勝手はあまり良くない。	1285	145	35	49	117	0	ノーマル	M20ダカ仮設司令部
	ZebuT8 ジービュT8 / シュネッケ	ジービュT4Sの改良型で、装甲属性がノーマルから耐貫通に変化している。その変化に伴い、HPが格段にアップしているので、使い勝手の良いレッグパーツである。	1375	160	30	50	122	0	耐貫通	M20ダカ仮設司令部
	ZenithDV ゼニスDV / ジェイドメタル=ライマン	ゼニスレブを強化したレッグパーツで、耐衝撃の装甲をそのままに各数値がアップしている。44という高い防御力がセールスポイント。	1426	138	44	50	119	0	耐衝撃	M20ダカ仮設司令部
	QwaggaM08 クアガM08 / ヴィンスジャパン	ちょっと奇抜な外見をしたレッグパーツ。同価格帯の中でランニングコストが最も低く、コストパフォーマンスに優れているレッグパーツだ。	1497	156	36	49	109	0	ノーマル	M22ダカ仮設司令部

脚パーツ	名前	製造会社	解説	価格	HP	防御力	重量	ランニングコスト	追加移動力	装甲属性	購入場所
	KafirM3 カーフィルM3	レオノーラ	ノーマルの装甲を持つ、これといった特徴のないレッグパーツ。同価格帯のフロストM50のほうが全体的に数値が高いので、どうせならそちらを。	1501	159	37	55	136	0	ノーマル	M22ダカ仮設司令部
	Calm450S カーム450S	ディアブルアビオニクス	安定感のある外見をした、HPの高いレッグパーツ。耐貫通の装甲を持っているので、近距離攻撃対策として使っていきたいレッグパーツだ。	1606	175	31	57	141	0	耐貫通	M23,24の敵装備品
	FrostM50 フロストM50	ディアブルアビオニクス	耐火装甲のレッグパーツなので、ミサイルなどの遠距離攻撃対策として使っていきたい。また、各数値のバランスがとれているのもポイントだ。	1636	164	41	61	144	0	耐火	M22ダカ仮設司令部
	DegenT8 デーゲンT8	ディアブルアビオニクス	小型のわりに防御力の高い、耐衝撃の装甲を持つレッグパーツ。47という防御力は同価格帯の中で一番高いので、防御力で決めるのならコレだろう。	1666	151	47	56	139	0	耐衝撃	M22ダカ仮設司令部
	Robust2A ロブスト2A	パレストロ	全体的に数値の高い、ノーマルな装甲を持つレッグパーツ。各数値のバランスがとれているので、使い勝手はなかなかのものだ。	1745	174	39	61	157	0	ノーマル	M24ディーアン基地
	Zaigout ザイゴート	ジェイドメタル=ライマン	部分的に細いフォルムが特徴的なレッグパーツ。長所はランニングコストの低さくらいで、他にこれといったセールスポイントはない。	1832	171	38	55	126	0	ノーマル	M24ディーアン基地
	Moth VBS モス VBS	センダー	耐貫通の装甲を持ち、モスVASを強化したレッグパーツ。HPの高さが特徴的なレッグパーツで、その分、防御力が低いのが欠点である。	1867	191	33	63	163	0	耐貫通	M24ディーアン基地
	Heil M19 ヘイルM19	ディアブルアビオニクス	各数値のバランスがとれているレッグパーツで、使い勝手がかなり良い。耐火の装甲を持っているので、炎熱タイプの攻撃に強いのが特徴だ。	1902	179	43	67	166	0	耐火	M26の敵装備品
	CastigoU カスティゴU	トロー	耐衝撃の装甲を持ち、防御力の高さがウリのレッグパーツ。50という防御力は同価格帯の中で一番高いので、防御力で決めるのなら迷わずコレだ。	1937	165	50	62	160	0	耐衝撃	M24ディーアン基地
	MythosA ミュートスA	イ[illegible]	ノーマルの装甲を持つ、各数値のバランスがとれているレッグパーツ。若干高めのランニングコストが気になるところだが、それ以外に問題はない。	2005	189	41	67	180	0	ノーマル	M27,28の敵装備品
	VajieM30 バジェM30	ヴィンスジャパン	ノーマルという装甲属性がちょっと心細いが、各数値のバランスがとれているので使い勝手はまあまあ。問題なく使っていけるレッグパーツだ。	2105	185	40	60	144	0	ノーマル	M26補給部隊キャンプ
	Zeal A1 ジールA1	ジェイドメタル=ライマン	同価格帯のレッグパーツの中で、最も高いHPを誇る。耐貫通の装甲を持っているので、近距離攻撃を得意とするヴァンツァーの多いミッションで活躍する。	2145	208	35	69	187	0	耐貫通	M26補給部隊キャンプ
	Type100A 100式甲 火球	イグチ	車輌タイプの外見をしているが、なぜか移動力はアップしないという、ちょっと変わったレッグパーツ。セールスポイントは各数値のバランスの良さ。	2185	195	45	74	191	0	耐火	M26補給部隊キャンプ
	Gaff B ギャフB	フ[illegible]	耐衝撃の装甲をそのままに、ギャフAの各数値をアップしたレッグパーツがこれだ。52という高い防御力が魅力のレッグパーツである。	2449	180	52	71	202	0	耐衝撃	M26補給部隊キャンプ
	Giza5S ギザ5S	レオノーラ	全体的にバランスの良いレッグパーツ。より高い数値を求めるのなら、同価格帯のマネージュにするといいだろう。それなりに使えるレッグパーツだ。	2699	204	43	73	246	0	ノーマル	M28補給部隊キャンプ
	Zeal B1 ジール B1	ジェイドメタル=ライマン	ジールA1の各数値をアップしたレッグパーツで、装甲属性は耐貫通と変わっていない。A1同様、このレッグパーツも高いHPが魅力である。	2888	224	37	75	256	0	耐貫通	M28補給部隊キャンプ

脚パーツ

<table>
<tr><th rowspan="2"></th><th>名前</th><th colspan="8">解説</th></tr>
<tr><th>製造会社</th><th>価格</th><th>HP</th><th>防御力</th><th>重量</th><th>ランニングコスト</th><th>追加移動力</th><th>装甲属性</th><th>購入場所</th></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>TeDeumA6
テディウムA6</td><td colspan="8">車輌タイプのレッグパーツで、移動力が1アップするうえ、HPも高いというスグレモノ。防御力が低いのが難点だが、それを補うほどの性能を持っている。</td></tr>
<tr><td>ジェイドメタル=ライマン</td><td>2941</td><td>242</td><td>38</td><td>85</td><td>302</td><td>1</td><td>耐貫通</td><td>M31制海艦モント</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>ZenithX
ゼニスX</td><td colspan="8">がっしりとした外見のレッグパーツで、防御力が55もあるのが特徴。発射回数の多い、マシンガンやショットガン対策として使っていける。</td></tr>
<tr><td>ジェイドメタル=ライマン</td><td>2996</td><td>194</td><td>55</td><td>74</td><td>251</td><td>0</td><td>耐衝撃</td><td>M28補給部隊キャンプ</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>Type99B
99式乙 月弓</td><td colspan="8">これといった欠点のない、平均的な強さのレッグパーツ。より高い数値を求めるのなら、同価格帯のシャウアーG1を使うといいだろう。</td></tr>
<tr><td>イグチ</td><td>3047</td><td>216</td><td>44</td><td>71</td><td>222</td><td>0</td><td>ノーマル</td><td>M31制海艦モント</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>Manage
マネージュ</td><td colspan="8">四本脚の外見が特徴的な、各数値のバランスがとれているレッグパーツで使い勝手がかなり良い。平均的な強さがセールスポイントである。</td></tr>
<tr><td>トロー</td><td>3236</td><td>210</td><td>47</td><td>83</td><td>287</td><td>0</td><td>耐火</td><td>M28補給部隊キャンプ</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>GlaourG1
ジャウアーG1</td><td colspan="8">バランスの良さで決めるのなら、同価格帯の中ではコレだろう。耐火の装甲を持っているので、遠距離攻撃に強いところが頼もしい。</td></tr>
<tr><td>ヴィンスジャパン</td><td>3329</td><td>227</td><td>50</td><td>88</td><td>294</td><td>0</td><td>耐火</td><td>M31制海艦モント</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>DegenT10
デーゲンT10</td><td colspan="8">同価格帯のレッグパーツの中で、最も高い防御力を誇る。その分、HPの低さが気になるところだが、この防御力の高さは魅力的である。</td></tr>
<tr><td>ディアブルアビオニクス</td><td>3390</td><td>209</td><td>57</td><td>82</td><td>283</td><td>0</td><td>耐衝撃</td><td>M31制海艦モント</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>IyanaW.
嫌なヴァンツァー</td><td colspan="8">カッコ良さを求める人にはちょっとオススメできない、まさに"嫌～な"レッグパーツ。しかし、この性能の良さは本物である。数値を取るか、見た目を取るかだ。</td></tr>
<tr><td>吉田戦車</td><td>3440</td><td>237</td><td>47</td><td>87</td><td>606</td><td>0</td><td>ノーマル</td><td>P158参照</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>Raven
レイブン</td><td colspan="8">非常にゴツい外見をしたレッグパーツ。各数値が高く、またバランスもとれているので使い勝手はかなりのもの。なんの問題もなく使っていける。</td></tr>
<tr><td>サカタインダストリィ</td><td>6022</td><td>237</td><td>47</td><td>87</td><td>451</td><td>0</td><td>ノーマル</td><td>P181参照</td></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>Negus
試作品ニーガス</td><td colspan="8">軽量でそれなりに防御力も高い、使い勝手のよいレッグパーツ。試作品ニーガスのパーツの中では、もっとも市販レベルに近いものだろう。</td></tr>
<tr><td></td><td>—</td><td>55</td><td>18</td><td>16</td><td>8</td><td>0</td><td>ノーマル</td><td>P97参照</td></tr>
</table>

Computer

コンピュータ

名前	製造会社	価格	購入場所	モード1スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード2スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード3スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード4スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード5スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル
Abbot1 アボット1	ナクソス	96	M2サリバシュ邸	—	3	2	1	0	—	4	1	1	0		2	3	1	0		2	1	3	0		—	—	—	—
Abbot2 アボット2	ナクソス	208	クロックアップ	—	5	4	2	0	ショックアブソーブ	4	2	1	4		3	7	1	0	—	3	2	6	0		—	—	—	—
Abbot3 アボット3	ナクソス	384	クロックアップ		7	6	3	0	ショックアブソーブ	7	3	2	4	バランスアップ	3	4	2	7		4	3	9	0		—	—	—	—
[illegible] アボット4	ナクソス	651	クロックアップ	—	9	8	4	0	ショックアブソーブ	11	4	2	4	バランスアップ	4	8	2	7		5	4	12	0	ムーブプラスLV1	4	4	4	9
[illegible] アボット5	ナクソス	1014	クロックアップ	—	11	10	5	0	ショックアブソーブ	14	5	3	4	バランスアップ	5	11	3	7	—	6	5	15	0	ムーブプラスLV2	5	5	4	12
Belliol1 ベリオール1	シュネッケ	96	M2サリバシュ邸	—	2	1	3	0		3	1	2	0		1	3	2	0	エネルギーセーブLV1	1	1	2	2	—	—	—	—	—
Belliol2 ベリオール2	シュネッケ	208	クロックアップ	—	3	3	5	0		6	1	4	0		1	6	4	0	エネルギーセーブLV1	1	1	7	[illegible]	—	—	—	—	—
Belliol3 ベリオール3	シュネッケ	384	クロックアップ		5	4	7	0	—	8	2	[illegible]	0		2	8	6	0	エネルギーセーブLV1	2	2	10	2		—	—	—	—
Belliol4 ベリオール4	シュネッケ	651	クロックアップ		6	6	9	0		12	2	[illegible]	0	—	2	12	7	0	エネルギーセーブLV1	2	2	15	2	ムーブプラスLV1	3	[illegible]	6	[illegible]
Belliol5 ベリオール5	シュネッケ	1014	クロックアップ		8	7	11	0		14	3	9	0		3	14	9	0	エネルギーセーブLV2	4	3	15	4	ムーブプラスLV2	3	3	8	12
Clio1 クレイオー1	センダー	152	M3ドゥカンディ		4	4	1	0		6	2	1	0		2	6	1	0		2	2	5	0		—	—		
[illegible] クレイオー2	センダー	308	クロックアップ		6	6	2	0		10	3	1	0	バランスアップ	3	3	1	7		3	3	8	0		—	—		
Clio3 クレイオー3	センダー	532	クロックアップ	—	8	8	3	0		13	4	2	0	バランスアップ	4	6	2	7		4	4	11	0		—	—		
[illegible] クレイオー4	センダー	864	クロックアップ		10	10	4	0		15	6	3	0	バランスアップ	5	10	2	7		5	5	14	0	ムーブプラスLV1	5	5	5	9
[illegible] クレイオー5	センダー	1276	クロックアップ		12	12	5	0	パワーダウン(F)	6	6	3	14	バランスアップ	6	13	3	7		7	7	15	0	ムーブプラスLV2	6	6	5	12
[illegible] デリカート1	ディアブルアビオニクス	152	M3ドゥカンディ		3	2	4	0		5	1	3	0		1	5	3	0	エネルギーセーブLV1	1	1	5	2		—	—		

Computer

コンピュータ

名前	価格	製造会社	購入場所	モード1スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード2スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード3スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード4スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル	モード5スキル名	格闘	近距離	遠距離	スキル
Delikat2 デリカート2	[illegible]	ディアブルアビオニクス	クロックアップ	—	4	4	6	0	—	8	1	5	0	—	1	8	5	0	エネルギーセーブLV1	1	1	10	2	—	—	—	—	—
Delikat3 デリカート3	532	ディアブルアビオニクス	クロックアップ	—	6	5	8	0	—	11	2	6	0	—	2	11	6	0	エネルギーセーブLV1	2	2	13	2	—	—			
Delikat4 デリカート4	864	ディアブルアビオニクス	クロックアップ	—	7	7	10	0	—	14	2	8	0	—	2	14	8	0	エネルギーセーブLV1	4	3	15	2	オートリペアLV1	4	3	7	10
Delikat5 デリカート5	1276	ディアブルアビオニクス	クロックアップ	—	9	8	12	0	—	15	4	10	0	—	4	15	10	0	エネルギーセーブLV2	5	5	15	4	オートリペアLV2	3	4	9	13
Ethel1 エセル1	240	ヴィンス	M11ディアラバ	—	5	5	2	0	ショックアブソーブ	5	2	1	4	—	3	8	1	0	—	3	2	7	0	—				—
Ethel2 エセル2	424	ヴィンス	クロックアップ	—	7	7	3	0	ショックアブソーブ	8	3	2	4	—	4	11	2	0	—	4	3	10	0	—				
Ethel3 エセル3	726	ヴィンス	クロックアップ	—	9	9	4	0	ショックアブソーブ	12	4	2	4	—	5	15	2	0	—	5	5	12	0	—				
Ethel4 エセル4	1107	ヴィンス	クロックアップ	—	11	11	5	0	ショックアブソーブ	15	5	3	4	—	8	15	4	0	—	6	6	15	0	ムーブプラスLV1	6	6	6	9
Ethel5 エセル5	1600	ヴィンス	クロックアップ	—	13	13	6	0	ショックアブソーブ	15	8	5	4	パワーダウン(S)	6	9	3	14	—	9	8	15	0	ムーブプラスLV2	7	7	6	[illegible]
Forman1 ホーマン1	240	ファイアバレー	M11ディアラバ	—	4	3	5	0	—	7	1	4	0	—	1	7	4	0	—	1	1	10	0	—	—	—	—	—
Forman2 ホーマン2	424	ファイアバレー	クロックアップ	—	5	5	7	0	—	9	2	6	0	—	2	9	6	0	—	2	2	13	0	—	—	—	—	—
Forman3 ホーマン3	726	ファイアバレー	クロックアップ	—	6	6	10	0	—	13	2	7	0	—	3	12	7	0	—	4	3	15	0	—	—	—	—	—
Forman4 ホーマン4	1107	ファイアバレー	クロックアップ	—	8	7	12	0	—	15	3	9	0	—	3	15	9	0	—	6	6	15	0	ムーブプラスLV1	5	5	8	9
Forman5 ホーマン5	1600	ファイアバレー	クロックアップ	—	9	9	14	0	—	15	5	12	0	—	5	15	12	0	パワーダウン(L)	3	3	12	14	ムーブプラスLV2	5	5	10	12
Guanaco1 グアナコ1	344	霧島重工	M15ディアラバ	—	7	6	2	0	ショックアブソーブ	6	3	2	4	バランスアップ	3	3	2	7	—	4	3	8	0	—	—	—	—	
Guanaco2 グアナコ2	600	霧島重工	クロックアップ	—	9	8	3	0	ショックアブソーブ	10	4	2	4	バランスアップ	4	7	2	7	—	5	4	11	0	—	—	—		

名前	価格	モード1スキル名		モード2スキル名		モード3スキル名		モード4スキル名		モード5スキル名	
製造会社	購入場所	格闘	近距離	格闘	近距離	格闘	近距離	格闘	近距離	格闘	近距離
		遠距離	スキル	遠距離	スキル	遠距離	スキル	遠距離	スキル	遠距離	スキル
Guanaco3 グアナコ3	924	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		—	
霧島重工	クロックアップ	11	10	13	5	5	10	6	5	—	—
		4	0	3	4	3	7	14	0	—	—
Guanaco4 グアナコ4	1410	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		SDPシステムLV1	
霧島重工	クロックアップ	13	12	15	7	6	14	8	7	6	6
		5	0	4	4	3	7	15	0	6	12
Guanaco5 グアナコ5	1924	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		SDPシステムLV2	
霧島重工	クロックアップ	15	14	15	10	8	15	11	9	7	7
		6	0	6	4	5	7	15	0	6	15
Holism1 ホリズム1	344	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ファイアバレー	M15ディアラバ	4	4	8	2	2	8	2	2	—	—
		7	0	5	0	5	0	9	2	—	—
Holism2 ホリズム2	600	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ファイアバレー	クロックアップ	6	5	11	2	2	11	2	2	—	—
		9	0	7	0	7	0	14	2	—	—
Holism3 ホリズム3	924	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ファイアバレー	クロックアップ	7	7	14	3	3	14	4	4	—	—
		11	0	8	0	8	0	15	2	—	—
Holism4 ホリズム4	1410	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ファイアバレー	クロックアップ	9	8	15	4	4	15	7	6	—	—
		13	0	11	0	11	0	15	2	—	—
Holism5 ホリズム5	1924	—		—		—		エネルギーセーブLV2		DDPシステム	
ファイアバレー	クロックアップ	10	10	15	7	7	15	8	8	7	7
		15	0	13	0	13	0	15	4	11	10
Isthmus1 イスマス1	344	—		ショックアブソーブ		ディテクトマイン		—		—	
イグチ	敵装備品	7	6	6	3	3	9	4	3	—	—
		2	0	2	4	2	1	8	0	—	—
Isthmus2 イスマス2	600	—		ショックアブソーブ		ディテクトマイン		—		—	
イグチ	クロックアップ	9	8	10	4	4	13	5	4	—	—
		3	0	2	4	2	1	11	0	—	—
Isthmus3 イスマス3	924	—		ショックアブソーブ		ディテクトマイン		—		—	
イグチ	クロックアップ	11	10	13	5	6	15	6	5	—	—
		4	0	3	4	3	1	14	0	—	—
Isthmus4 イスマス4	1410	—		ショックアブソーブ		ディテクトマイン		—		—	
イグチ	クロックアップ	13	12	15	7	9	15	8	7	—	—
		5	0	4	4	5	1	15	0	—	—
Isthmus5 イスマス5	1924	—		ショックアブソーブ		ディテクトマイン		—		DMPシステム	
イグチ	クロックアップ	15	14	15	10	12	15	11	9	7	7
		6	0	6	4	7	1	15	0	7	14
Jingo1 ジンゴウ1	344	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ジェイドメタル	M15敵装備品	4	4	8	2	2	8	2	2	—	—
		7	0	5	0	5	0	9	2	—	—
Jingo2 ジンゴウ2	600	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ジェイドメタル	クロックアップ	6	5	11	2	2	11	2	2	—	—
		9	0	7	0	7	0	14	2	—	—
Jingo3 ジンゴウ3	924	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ジェイドメタル	クロックアップ	7	7	14	3	3	14	4	4	—	—
		11	0	8	0	8	0	15	2	—	—

Computer

コンピュータ

名前 / 製造会社	価格 / 購入場所	モード1スキル名		モード2スキル名		モード3スキル名		モード4スキル名		モード5スキル名	
		格闘 / 遠距離	近距離 / スキル	格闘 / 遠距離	近距離 / スキル	格闘 / 遠距離	近距離 / スキル	格闘 / 遠距離	近距離 / スキル	格闘 / 遠距離	近距離 / スキル
Jingo4 ジンゴウ4	1410			—				エネルギーセーブLV1			
ジェイドメタル	クロックアップ	9	8	15	4	4	15	7	6		
		13	0	11	0	11	0	15	2	—	—
[illegible] ジンゴウ5	1924			—		—		エネルギーセーブLV2		サテライト	
ジェイドメタル	クロックアップ	10	10	15	7	7	15	8	8	6	7
		15	0	13	0	13	0	15	4	11	11
Koodoo1 クードゥー1	344	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		—	
霧島重工	レイブンイベント後	7	6	6	3	3	3	4	3	—	
		2	0	2	4	2	7	8	0	—	—
Koodoo2 クードゥー2	600	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		—	
霧島重工	クロックアップ	9	8	10	4	4	7	5	4		
		3	0	2	4	2	7	11	0		
Koodoo3 クードゥー3	924			ショックアブソーブ		バランスアップ		—		—	
霧島重工	クロックアップ	11	10	13	5	5	10	6	5	—	—
		4	0	3	4	3	7	14	0	—	
Koodoo4 クードゥー4	1410	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		—	
霧島重工	クロックアップ	13	12	15	7	6	14	8	7	—	
		5	0	4	4	3	7	15	0	—	
Koodoo5 クードゥー5	1924	—		ショックアブソーブ		バランスアップ		—		ラーニングシステム	
霧島重工	クロックアップ	15	14	15	10	8	15	11	9	7	7
		6	0	6	4	5	7	15	0	6	15
Legende1 レゲンデ1	344										
ナクソス	M19敵装備品	4	4	8	2	2	8	2	2	—	
		7	0	5	0	5	0	11	0		
Legende2 レゲンデ2	600							—		—	
ナクソス	クロックアップ	6	5	11	2	2	11	3	2	—	
		9	0	7	0	7	0	15	0		
[illegible] レゲンデ3	924									—	
ナクソス	クロックアップ	7	7	14	3	3	14	5	5	—	
		11	0	8	0	8	0	15	0		
Legende4 レゲンデ4	1410									オートサイト(L)LV1	
ナクソス	クロックアップ	9	8	15	4	4	15	8	7	4	5
		13	0	11	0	11	0	15	0	9	12
Legende5 レゲンデ5	1924	—						パワーダウン(L)		オートサイト(L)LV2	
ナクソス	クロックアップ	10	10	15	7	7	15	4	4	5	4
		15	0	13	0	13	0	13	14	11	15
Motive1 モーティブ1	344	—				バランスアップ		—			
ナクソス	敵装備品	7	6	10	3	3	3	4	3		
		2	0	2	0	2	7	8	0		
Motive2 モーティブ2	600					バランスアップ					
ナクソス	クロックアップ	9	8	13	5	4	7	5	4		
		3	0	2	0	2	7	11	0		
Motive3 モーティブ3	924	—				バランスアップ					
ナクソス	クロックアップ	11	10	15	6	5	10	6	5	—	
		4	0	4	0	3	7	14	0		—
Motive4 モーティブ4	1410	—		—		バランスアップ		—		オートサイト(S)LV1	
ナクソス	クロックアップ	13	12	15	10	6	14	8	7	6	6
		5	0	5	0	3	7	11	0	[illegible]	13

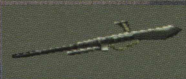
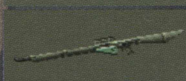
名前	価格	モード1スキル名		モード2スキル名		モード3スキル名		モード4スキル名		モード5スキル名	
製造会社	購入場所	格闘	近距離	格闘	近距離	格闘	近距離	格闘	近距離	格闘	近距離
		遠距離	スキル	遠距離	スキル	遠距離	スキル	遠距離	スキル	遠距離	スキル
Motive5 モーティブ5	1924	—		パワーダウン(F)		バランスアップ		—		オートサイト(S)LV2	
ナクソス	クロックアップ	15	14	10	7	8	15	11	9	7	7
		6	0	4	14	5	7	15	0	6	15
Niche1 ニッチ1	344	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ナクソス	敵装備品	4	4	8	2	2	8	2	2	—	—
		7	0	5	0	5	0	9	2	—	—
Niche2 ニッチ2	600	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ナクソス	クロックアップ	6	5	11	2	2	11	2	2	—	—
		9	0	7	0	7	0	14	2	—	—
Niche3 ニッチ3	924	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
ナクソス	クロックアップ	7	7	14	3	3	14	4	4	—	—
		11	0	8	0	8	0	15	2	—	—
Niche4 ニッチ4	1410	—		—		—		エネルギーセーブLV1		オートリペアLV1	
ナクソス	クロックアップ	9	8	15	4	4	15	7	6	4	4
		13	0	11	0	11	0	15	2	9	13
Niche5 ニッチ5	1924	—		—		—		エネルギーセーブLV2		オートリペアLV2	
ナクソス	クロックアップ	10	10	15	7	7	15	8	8	5	4
		15	0	13	0	13	0	15	4	11	15
Onrush1 オンラッシュ1	344	—		ショックアブソーブ		—		—		—	
ナクソス	敵装備品	7	6	6	3	4	9	4	3	—	—
		2	0	2	4	2	0	8	0	—	—
Onrush2 オンラッシュ2	600	—		ショックアブソーブ		—		—		—	
ナクソス	クロックアップ	9	8	10	4	5	13	5	4	—	—
		3	0	2	4	2	0	11	0	—	—
Onrush3 オンラッシュ3	924	—		ショックアブソーブ		—		—		—	
ナクソス	クロックアップ	11	10	13	5	7	15	6	5	—	—
		4	0	3	4	3	0	14	0	—	—
Onrush4 オンラッシュ4	1410	—		ショックアブソーブ		—		—		オートディフェンスLV1	
ナクソス	クロックアップ	13	12	15	7	10	15	8	7	6	6
		5	0	4	4	5	0	15	0	4	14
Onrush5 オンラッシュ5	1924	—		ショックアブソーブ		パワーダウン(S)		—		オートディフェンスLV2	
ナクソス	クロックアップ	15	14	15	10	7	10	11	9	7	7
		6	0	6	4	4	14	15	0	6	15
Pundit1 パンディット1	344	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
パペール	敵装備品	4	4	8	2	2	8	2	2	—	—
		7	0	5	0	5	0	9	2	—	—
Pundit2 パンディット2	600	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
パペール	クロックアップ	6	5	11	2	2	11	2	2	—	—
		9	0	7	0	7	0	14	2	—	—
Pundit3 パンディット3	924	—		—		—		エネルギーセーブLV1		—	
パペール	クロックアップ	7	7	14	3	3	14	4	4	—	—
		11	0	8	0	8	0	15	2	—	—
Pundit4 パンディット4	1410	—		—		—		エネルギーセーブLV1		レンジプラスLV1	
パペール	クロックアップ	9	8	15	4	4	15	7	6	5	5
		13	0	11	0	11	0	15	2	9	11
Pundit5 パンディット5	1924	—		—		—		エネルギーセーブLV2		レンジプラスLV2	
パペール	クロックアップ	10	10	15	7	7	15	8	8	5	4
		15	0	13	0	13	0	15	4	11	15

Weapon

武器

ライフル(手)

対ヴァンツアー	[illegible]	対戦車、装甲車	[illegible]	対砲台	[illegible]	対ヘリコプター	▲
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	○	対支援ポッド	◎	対航空機	×

	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	Grenze グレンツェ / トロー	トロー社製の大型ライフル銃。精度の高いスコープが付いているので、命中率が高いのが特徴だ。大型のわりに軽量なので、非常に扱いやすい。	41	41	1	80	11	1	9	貫通	M5OCU作戦司令部
	LastWord ラストワード / ファイアバレー	ライフルを作らせたら業界No.1の呼び声高い、ファイアバレー社製の超大型ライフル銃。攻撃力、命中率共に高く、見た目からは想像できないほど軽量である。	82	47	1	82	13	1	9	貫通	M3ドゥカンディ
	Jura ユーラ / トロー	グレンツェより小型で、かつ攻撃力も高い、トロー社製の高性能小型ライフル銃。より高い攻撃力を求め、発砲時の衝撃に耐える、重量のある金属を使用している。	125	56	1	80	15	1	9	貫通	M7首都郊外の森
	Winnie ウィニー / ジェイドメタル=ライマン	ウィニーという名称のわりにはあまり小さくない、中型のライフル銃。攻撃力と命中率のバランスがとれているので、かなり使い勝手が良い。	168	64	1	81	17	1	9	貫通	M11ディアラバ
	BlackSea ブラックシー / バベール	手動ポンプアクションで弾薬を装弾する、中型のライフル銃。攻撃力に重点をおいて作られたので、命中率はちょっと低めである。	215	72	1	79	19	1	9	貫通	M12サリバシュ貨物船
	T98RifleA 98式狙撃銃甲型 / イグチ	イグチ社製の、その名もズバリ"狙撃銃"。超高精度のスコープが付いているため命中率が高く、長いバレルから発射される弾丸の破壊力はかなりのもの。	272	83	1	83	21	1	9	貫通	M15ディアラバ
	Alchmy アルケミー / ファイアバレー	まるでバズーカのような外見をした、大型のライフル銃。銃身にいくつ[illegible]り、発砲時の爆風を拡散させ、ヴァンツァーへの反動を最小限に抑える。	332	93	1	81	24	1	9	貫通	M16クリア後ボーネア
	Wander20 ヴンダー20 / ファイアバレー	ファイアバレー社製の超大型ライフル銃。その長いバレルから発射される弾丸の破壊力は凄まじく、105という非常に高い攻撃力を誇る。	402	105	1	83	27	1	9	貫通	M18ドゥカンディ
	HexaFire ヘキサファイア / ファイアバレー	巨大な口径の中型ライフル銃。前作『フロントミッション』にも登場したライフルなので、なじみの深い人もいることだろう。外見はずいぶん変わっているが。	480	118	1	82	29	1	9	貫通	M20ダカ仮設司令部
	Jura60mm ユーラ60mm / トロー	トロー社製のライフルで最大の威力を誇る、細身のライフル銃。命中率に大幅な向上は見られないが、この攻撃力は魅力的だろう。	563	131	1	80	33	1	9	貫通	M22ダカ仮設司令部
	Alchimia アルミキア / バベール	ブラックシーを基礎にして作られた、バズーカのような外見の大型ライフル銃。変形型のスコープが付いており、命中率もなかなかのものである。	654	145	1	81	36	1	9	貫通	M25ダカ仮設司令部
	Zwige ツィーゲ / シュネッケ	サイバーな外見が特徴的な、超大型のライフル銃。数あるライフルの中で、最長の銃身を誇る。逆手に持つので、安定感にちょっと難あり。	755	160	1	84	39	1	9	貫通	M26補給部隊キャンプ
	T98RifleB 98式狙撃銃乙型 / イグチ	98式狙撃銃甲型のマイナーチェンジ版で、その名も"乙型"。命中率をそのままに、攻撃力が倍以上になっている。シンプルなフォルムが魅力的だ。	870	177	1	83	43	1	9	貫通	M28補給部隊キャンプ
	Wander60 ヴンダー60 / ファイアバレー	ファイアバレー社製のライフルでは、コレが最強のもの。ヴンダー20を強化したもので、外見に違いはほとんど見られないが、内部構造は別物といっていいほど違う。	991	194	1	83	47	1	9	貫通	M31制海艦モント
	Bassoon バスーン / インターゲーン	攻撃力、命中率共に最大のライフル銃。驚くほど小型で、その外見はまるでハンドガンのようだ。インターゲーン社の底力がうかがえる。	1120	212	1	85	51	1	9	貫通	闘技場

攻撃の有効性 ◎=最適 ○=適当

対ヴァンツァー	○	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	▲
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	○	対支援ポッド	◎	対航空機	×

名前 / 製造会社	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
AT400RF **AT400RF** 内蔵武器	説明: 唯一の"内蔵ライフル銃"がこのAT400RF。結局、試作品ニーガスによる実験が数回行われただけで、製品化されることはなかった。								
		41	1	80	—	1	9	貫通	—

ショットガン(手)

対ヴァンツアー ▲	対戦車、装甲車 [illegible]	対砲台 [illegible]	対ヘリコプター ×
対大型機動兵器 ◎	対トラック、ジープ ×	対支援ポッド ▲	対航空機

	名前	製造会社	解説	価格	攻撃力	[illegible]回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	AudenM90 オーデンM90	パベール	最も安価な小型のショットガン。手動ポンプアクションで弾薬を装弾する。攻撃力、命中率のどちらも平均的な、扱いやすいショットガンである。	36	7	8	70	9	1	[illegible]	貫通	M5OCU作戦司令部
	HigaT9SG ヒガ9式散弾銃	イグチ	命中精度に重点をおいて開発されたショットガンで、命中率の高さがセールスポイント。オーデンM90よりも、わずかに攻撃力が高い。	70	8	8	72	11	1	9	貫通	M3ドゥカンティ
	SinLibra シンリブラ	レオノーラエンタープライズ	中型のショットガン。銃身の中央部に弾薬を一発ずつ装弾して発砲する仕組みになっている。発砲時の衝撃を抑える工夫が施されておらず、命中率がやや低め。	100	10	8	71	13	1	9	貫通	M7首都郊外の森
	Budget ビュジェ	トロー	大型のショットガンで、攻撃力、命中率共に高いのが特徴。命中精度を追求した結果、このようなライフル型のショットガンになった。	142	11	8	72	14	1	9	貫通	M11ディアラバ
	Grossy グロッシー	パベール	銃筒の後ろから手動で弾薬をこめるというクラシックな作りのショットガン。見た目のわりに重量があるので、それを考慮したうえで使っていきたい。	174	13	8	71	17	1	9	貫通	M13ボーネア
	WetBlood ウェットブラッド	パベール	長いバレルが特徴的な中型のショットガン。攻撃力、命中率のどちらも高く、1ランク上のシンブリラBに引けを取らない高性能なショットガンだ。	223	15	8	73	18	1	9	貫通	M15ディアラバ
	SinLibraB シンリブラB	レオノーラエンタープライズ	いかにも"ショットガン"という外見が特徴のシンブリラシリーズ。開発期間が短かったため、1ランク下のショットガンとあまり大差のないものになってしまった。	274	16	8	71	20	1	9	貫通	M16クリア後ボーネア
	AudenM98 オーデンM98	パベール	超小型のショットガン。砲身の後部からこめた弾丸が、銃身の砲身部をスライドさせるだけでチャンバーへ送りこめるという、扱いやすいショットガンだ。	330	18	8	70	23	1	9	貫通	M19ノトゥンクミラ
	VNBudget VNビュジェ	トロー	ビュジェの強化型ショットガンで、命中精度をそのままに攻撃力を増加させている。画期的な内部構造をしているらしいが、その詳細は極秘となっている。	388	21	8	72	25	1	9	貫通	M20ダカ仮設司令部
	PeakGaza ピークガザ	パベール	ショットガン作りには定評のあるパベール社製のショットガン。コベットの開発中に生まれた副産物的なショットガンだが、その性能はかなりのもの。	449	23	8	71	28	1	9	貫通	M22ダカ仮設司令部
	State30 ステイト30	ディアブルアビオニクス	ディアブルアビオニクス社が実験的に製作、販売したショットガンで、ステイト30のノウハウが活かされジリーノが開発された。作りが甘く、命中精度に難がある。	534	25	8	70	31	[illegible]	9	貫通	M24ディーアン基地
	FlatSoul フラットソウル	レオノーラエンタープライズ	大型のショットガン。フラットソウル用に開発していたスコープが結局完成せず、シンブリラBに搭載していた旧式のスコープを乗せて販売されたため、命中率が低い。	602	28	8	70	34	1	9	貫通	M26補給部隊キャンプ
	Girino ジリーノ	ディアブルアビオニクス	ステイト30から格段な進歩を遂げた、ディアブルアビオニクス社、会心のショットガン。銃身の右側にオートサイトが付いており、72という高い命中率を誇る。	694	31	8	72	37	[illegible]	9	貫通	M28補給部隊キャンプ
	Grossy11 グロッシー11	パベール	コベットとは別ラインで改良、開発を続けていたグロッシーシリーズの最終形態で、命中精度をそのままに高い攻撃力が実現した。	791	34	8	71	40	1	9	貫通	M31制海艦モント
	Cobbet コベット	パベール	莫大な研究資金を投じ、ついに完成した最強のショットガン。しかし生産が追いつかず、数丁が闘技場などに流れただけに終わった。闘技場でのみ入手可能。	917	37	8	73	44	1	9	貫通	闘技場

※攻撃の有効性　[illegible]=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　−=攻撃不可

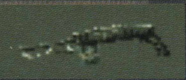
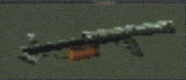
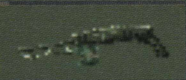
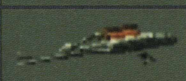
対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	○	対砲台	○	対ヘリコプター	×
対大型機動兵器	○	対トラック、ジープ	×	対支援ポッド	▲	対航空機	—

名前 / 製造会社	解説								
	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
19mmSG 19mmSG 内蔵武器	アームパーツに内蔵されたショットガンで、手首の部分に直接バレルが取り付けられている。アーム自体の防御力には定評があるが、肝心のショットガンは不評であった。								
	—	18	8	71		1	9	貫通	—
23mmSG 23mmSG 内蔵武器	口径を大きくし、攻撃力の向上だけを目的に開発された内蔵ショットガン。しかし、同時期に市場に出回った他社製品のほうが威力があり、ほとんど注目されなかった。								
	—	28	8	71	—	1	9	貫通	—
Grop20mm グロップ20mm 内蔵武器	イーゲルアインスに内蔵されたショットガンで、アーム全体が巨大なショットガンになっている。高い攻撃力が評価され、好評を博した。								
	—	13	8	71		1	9	貫通	—

Weapon

火炎放射器(手)

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	
対大型機動兵器	○	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	◎	対航空機	－

	名前 / 製造会社	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	H.River30 ホットリバー30 ジェイドメタル=ライマン	ジェイドメタル=ライマン社製の火炎放射器で、最も早く市場に登場した。ホットリバーシリーズは、シュネッケ社のウォーマーシリーズと激しい開発競争を繰り広げる。								
		40	15	4	73	10	1	9	炎熱	M2サリバシュ邸
	Warmer ウォーマー シュネッケ	ホットリバー30より若干遅れて市場に登場した、シュネッケ社製の火炎放射器。攻撃力を重視して開発されたため、命中率に難あり。								
		81	17	4	72	12	1	9	炎熱	M3ドゥカンディ
	H.River40 ホットリバー40 ジェイドメタル=ライマン	安定した性能が好評のホットリバー40。命中率をそのままに、攻撃力を向上させるという理想的な進化を遂げた。見た目の変化はほとんどない。								
		120	20	4	73	14	1	9	炎熱	M7首都郊外の森
	WarmerF1 ウォーマーF1 シュネッケ	またもホットリバーシリーズに遅れて登場した、ウォーマーの強化バージョン。命中率の向上はなく、攻撃力だけが上昇している。								
		161	23	4	72	16	1	9	炎熱	M11ディアラバ
	H.Rat ヒートラット ファイアバレー	ファイアバレー社製の大型火炎放射器。逆手に持つのが特徴で、敵機体の破壊よりもパイロットの殺傷を目的に開発された恐怖の火炎放射器である。								
		203	26	4	74	18	1	9	炎熱	M13ボーネア
	H.River55 ホットリバー55 ジェイドメタル=ライマン	急ピッチで開発されたため、旧型のホットリバー40とあまり大差のないものになってしまった。攻撃力は上昇しているが、命中率、見た目などに変化はない。								
		256	30	4	73	19	1	9	炎熱	M15ディアラバ
	WarmerF2 ウォーマーF2 シュネッケ	ウォーマーF1のマイナーチェンジ版。資金不足に悩むシュネッケ社は火炎放射器の開発がままならず、市場からの撤退を余儀なくされた。								
		312	33	4	72	22	1	9	炎熱	闘技場
	H.RatS ヒートラットS ファイアバレー	市場独占へ向けて販売された、ヒートラットシリーズの第二弾。攻撃力、命中率のどちらも高く、非常に評判の良い火炎放射器だ。								
		380	38	4	74	25	1	9	炎熱	M19ノトゥンクミラ
	HellPond ヘルポンド ディアブルアビオニクス	ジェイドメタル=ライマン社、シュネッケ社の市場撤退に乗じて登場した、ディアブルアビオニクス社製の火炎放射器。計器類の破損を目的に使用される。								
		453	42	4	73	27	1	9	炎熱	M20ダカ仮設司令部
	FireAnt ファイアアント ファイアバレー	ヒートラットシリーズとは別ラインで開発が進められた、敵機体の破壊、パイロットの殺傷、計器類の破損のすべてが可能な巨大な炎を吐き出す火炎放射器。								
		530	47	4	74	30	1	9	炎熱	M22ダカ仮設司令部
	HellPond2 ヘルポンド2 ディアブルアビオニクス	ヘルポンドの改良型。一点集中の炎で敵機内の温度を急激に上昇させ、コンピューターなどの精密機器類を破損させるのが目的の火炎放射器。								
		621	52	4	73	33	1	9	炎熱	M24ディーアン基地
	H.RatEX ヒートラットEX ファイアバレー	ヒートラットシリーズの最終形態で、バランスの良さに定評がある。ヒートラットEX販売後、ファイアバレー社は開発ラインをファイアアントシリーズ一本にしぼる。								
		717	57	4	74	36	1	9	炎熱	M26補給部隊キャンプ
	FireAnt2 ファイアアント2 ファイアバレー	ほぼ同時期に販売されたヒートラットEXを遥かに凌ぐ破壊力を持った火炎放射器。攻撃力、命中率共に高く、非常に使い勝手が良い。								
		830	63	4	74	40	1	9	炎熱	M28補給部隊キャンプ
	H.Pond3 ヘルポンド3 ディアブルアビオニクス	長い開発期間を経て市場に登場した、ヘルポンドシリーズの最終形態。小型の火炎放射器からは想像できない、70という高い攻撃力を誇る。								
		934	70	4	73	43	1	9	炎熱	M31制海艦モント
	FireAntS ファイアアントS ファイアバレー	攻撃時にまず固形燃料を射出し、その後の火炎放射によって引火させる。そのため炎は敵機にまとわりつき、冷却の暇を与えず、一気に焼き尽くしてしまう。								
		1070	76	4	74	47	1	9	炎熱	闘技場

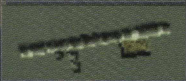
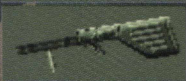
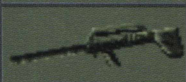
※攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	[illegible]	対砲台	[illegible]	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	○	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	◎	対航空機	

名前 / 製造会社	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
FL-120 / FL-120 / 内蔵武器	手首の部分に直接ノズルを取り付けた、内蔵の火炎放射器。小型というのが災いして、吐き出される炎はあまりにも貧弱である。								
	—	12	4	73	·	1	9	炎熱	—
HeadFire / ヘッドファイア / 内蔵武器	アーム全体が大型の火炎放射器になっている。そのためかなり重量があり、機動力を考えるとあまり使い勝手が良いとは言えない。								
		30	4	73		1	9	炎熱	
Firerock / ファイアロック / 内蔵武器	ヘッドファイアの強化型で、より巨大な炎を吐き出す。内蔵の火炎放射器ではこれが最強で、その破壊力、殺傷力はかなりのものである。								
	—	38	4	73	·	1	9	炎熱	

バズーカ(手)

対ヴァンツァー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	−
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	×	対支援ポッド	▲	対航空機	

	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	M405A M405A ディアブルアビオニクス	最も安価で、平均的な強さのバズーカ砲。意外に命中率が高いので、ゲーム序盤の頼れる武器だ。長いノズルから巨大な弾丸を射出する。	37	45	1	60	12	1 2	3	炎熱+衝撃	M5ドゥカンディ
	Greery グリーリー バベール	スタンダードなフォルムの大型バズーカ砲。ちょっと低めの命中率が気になるところだが、その分、攻撃力が高めになっている。	74	52	1	60	14	1 2	3	炎熱+衝撃	M3ドゥカンディ
	Jouver ジュヴェ トロー	銃身に数器の排気口があり、発砲時に生じる爆風を拡散させ、ヴァンツァーへの反動を抑える仕組みになっている。そのため、61という高い命中率が実現した。	[illegible]	62	[illegible]	61	16	1 2	3	炎熱+衝撃	M9ドゥカンディ
	Caiard ケアード イグチ	細身のフォルムが特徴的なバズーカ砲。命中率を重視した作りになっているので、同価格帯の他の武装に比べ、攻撃力が若干低め。しかし、命中率が62というのは魅力的だ。	151	71	1	62	18	1−2	3	[illegible]+衝撃	M12サリバシュ貨物船
	Runge ルンゲ シュネッケ	クラシックな外見をした、シュネッケ社製のバズーカ砲。作りが甘く、攻撃力はそこそこだが、命中率が非常に悪い。使い勝手の良くないバズーカ砲である。	194	81	1	58	21	1 2	3	炎熱+衝撃	M13ボーネア
	[illegible] ジュヴェドゥ トロー	ジュヴェシリーズの第二弾。攻撃力を追求しすぎたため、銃身の排気口だけでは処理できないほどの爆風が発生する。その結果、命中率が格段に悪くなってしまった。	245	93	[illegible]	59	23	1 2	3	炎熱衝撃	M16ボーネア
	Bosch ボッシュ [illegible]	ショルダーパット付きのバズーカ砲で、非常に安定感がある。攻撃力、命中率のどちらも水準以上なので、主力として使っていけるバズーカ砲である。	299	104	1	61	26	1−2	3	炎熱+衝撃	M16クリア後ボーネア
	Caiard10 ケアード10 イグチ	ケアードをベースに内部構造を改良し、攻撃力の向上に努めた意欲策。命中率をそのままに、格段に攻撃力が上昇しているので非常に扱いやすい。	362	117	1	62	29	1 2	3	炎熱+衝撃	M18ドゥカンディ
	RockJack ロックジャック ヴィンスジャパン	特異なフォルムが特徴的なバズーカ砲。銃身に取り付けられたセンサースコープによる"命中精度"がウリだったが、販売後に欠陥が見付かる。そのため、命中率は低めの60。	434	132	1	60	32	[illegible]	3	炎熱+衝撃	M20ダカ仮設司令部
	MadcapB マッドキャップB ヴィンスジャパン	市販されなかった幻のバズーカ砲、マッドキャップの改良型がコレだ。攻撃力、命中率共に安定しており、非常に使い勝手が良い。	508	147	1	61	35	1 2	3	炎熱+衝撃	M22ダカ仮設司令部
	RungeFF ルンゲFF シュネッケ	シュネッケ社が独自に開発した弾薬を使用しているバズーカ砲。旧式のノズルが発砲時の爆風に耐えることができず、大きな"ブレ"が起こるため命中率が低い。	590	162	1	58	39	1 2	3	炎熱+衝撃	M25ダカ仮設司令部
	RockKing ロックキング ヴィンスジャパン	ロックジャックに搭載したセンサースコープの完成版が銃身に取り付けられたバズーカ砲で、63という高い命中率を誇る。通称"鷹の目"と呼ばれ、市場の人気を独占した。	682	179	1	63	43	1−2	3	[illegible]+衝撃	M26補給部隊キャンプ
	M405A9 M405A9 ディアブルアビオニクス	M405Aの強化型バズーカで、非常に長い期間を費やし完成した。攻撃力と命中率のバランスが良く、主力の武器として十分使っていける。	787	198	1	60	46	1−2	3	炎熱+衝撃	M28補給部隊キャンプ
	LaterBoa レイターボア ファイアバレー	ファイアバレー社が極秘に開発したバズーカ砲で、火炎放射器の技術が組み込まれている。かなりの重量があるが、それを補うほどの破壊力を持っている。	896	217	1	60	51	1−2	3	炎熱+衝撃	M31剥海艦モント
	Burgiba ブルギバ レオノーラエンタープライズ	最強のバズーカ砲。攻撃力、命中率のどちらもトップレベルで、まさに最強の名にふさわしいが、闘技場でしか入手することができない。	980	236	1	62	55	1−2	3	炎熱+衝撃	闘技場

■攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　−=攻撃不可

対ヴァンツァー	▲	対戦車、装甲車	○	対砲台	[illegible]	対ヘリコプター	[illegible]
対大型機動兵器	○	対トラック、ジープ	×	対支援ポッド	▲	対航空機	—

	名前 / 製造会社	解説								
		価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	M926BZ **M926BZ** 内蔵武器	オバディアに搭載された、内蔵のバズーカ砲。開発期間が短かったため、発砲時のボディパーツへの衝撃を抑える工夫がまったく施されていない。								
		—	45	1	60	—	1−2	3	炎熱	—
	WaidenBZ **ヴァイデンBZ** 内蔵武器	ボディパーツに内蔵されたバズーカ砲。ヴァイデンBZよりも、カスティゴUの高い防御力が評価された。命中率が高いので、使い勝手はなかなか良い。								
			162	1	62	—	1−3	3	炎熱	—
	TalonM9 **タロンM9** 内蔵武器	銃身の短い内蔵バズーカ砲で、ショルダー部分に直接取り付けられている。攻撃力があまり高くないので、積極的に使う必要はないだろう。								
		—	71	1	60	—	1−2	3	炎熱	—

パンチ(手)

対ヴァンツァー	▲	対戦車、装甲車	○	対砲台	○	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	

名前	製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
Hard Blow ハードブロウ(1)	内蔵武器	ロブスト1Aとウォーラスエ1に内蔵されているハードブロウで、攻撃力が最も低い。直接殴るのではなく、あくまで武器を持つ"手"としての役割である。	—	21	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(2)	内蔵武器	ギザ4C、カーム400Sなど多くのアームパーツに内蔵されたハードブロウで、攻撃力が増加している。格闘戦にはあまり向いていない。	—	25	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(3)	内蔵武器	細いフォルムが特徴的なハードブロウ。外見から想像できるとおり、耐久力にちょっと難がある。しかし、攻撃力がなかなか高い点は評価できる。	—	29	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(4)	内蔵武器	カーフィルM1、バジェM25、ウォーラスM2に内蔵されたハードブロウで、耐久力、攻撃力共に評価が高い。しかし、直接格闘戦に使用できるほどではない。	—	34	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(5)	内蔵武器	長い指が特徴的なハードブロウで、ギザ4G、カーム420V、フロストM40に内蔵されている。38という高い攻撃力が魅力的で、格闘戦に使用される。	—	38	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(6)	内蔵武器	カーフィルM2、ウォーラスM3、オテルに内蔵されているハードブロウで、耐久力に難あり。格闘戦に使用する場合は、ロッドなどを持たせたほうが良い。	—	43	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(7)	内蔵武器	ゼニスレブだけに内蔵されているハードブロウで、関接部分に独特な工夫が施されている。水準以上の性能を持っているので、迷わず使っていきたい。	—	50	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(8)	内蔵武器	102式甲強陣、ジーピュT4S、ゾラC9に内蔵されているハードブロウ。攻撃力が高いので、格闘戦で使っていける。耐久力に注意して使っていきたい。	—	56	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(9)	内蔵武器	スタンダードなタイプのアームパーツに内蔵されたハードブロウで、その性能はなかなかのもの。拳と手首の間に衝撃を吸収する装置が付いている。	—	63	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(10)	内蔵武器	71という高い攻撃力が魅力のハードブロウ。攻撃ヒット時にショックパルスを放出し、その振動で敵機内の計器類を破損させることができる。	—	71	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(11)	内蔵武器	内部構造が格段に進歩したハードブロウで、カーフィルM3など多くのアームパーツに内蔵されている。攻撃ヒット時に生じる衝撃がボディパーツまで伝わらないのがウリ。	—	78	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(12)	内蔵武器	ゲーム後半に購入できるアームパーツに多く内蔵されたハードブロウ。攻撃力の高さがセールスポイントで、格闘戦で問題なく使っていける。	—	87	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(13)	内蔵武器	ミュートスA、バジェM30、ジールA1に内蔵されているハードブロウ。細いフォルムからは想像できないほどの破壊力を秘めている。	—	96	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(14)	内蔵武器	ギザ5A、ミュートスB、ジールB1、ゼニスXと多くのアームパーツに内蔵された、高性能なハードブロウ。非常に丁寧に作られており、長く使っていけるのが特徴。	—	106	1	70	—	1	—	衝撃	—
Hard Blow ハードブロウ(15)	内蔵武器	シャカールA、ジャウアーG1に内蔵されているハードブロウ。攻撃力、命中率、重量のバランスが良く、非常に扱いやすいハードブロウである。	—	116	1	70	—	1	—	衝撃	—

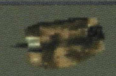
※攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　—=攻撃不可

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	○	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	

名前 / 製造会社	解説								
	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
Hard Blow ハードブロウ(16) / 内蔵武器	ゲーム終盤に登場する、ほとんどのアームパーツに内蔵されたハードブロウ。格闘戦のために開発されたハードブロウと言っても過言ではない。								
	—	127	1	70	—	1		衝撃	—
Neco ねこ / 内蔵武器	嫌なヴァンツァーに内蔵されているパンチで、拳の部分が見たまんま"ねこ"である。「ねこである」としかコメントのしようがないパンチだが、その破壊力は本物だ。								
		236	1	70	—	1	—	衝撃	—
Kaeru かえる / 内蔵武器	こちらは"かえる"である。もちろん嫌なヴァンツァーに内蔵されているパンチで、ねこ同様、非常に攻撃力が高い。この手のパーツを受け付けないプレイヤーは多いことだろう。								
		236	1	70	—	1	—	衝撃	
BoltTusk ボルトタスク / 内蔵武器	鉄の塊のような外見をしたパンチで、攻撃力が高いのが特徴。しかし、武器を持つことができないので、格闘戦専用のアームパーツとして使わなければならない。								
	—	52	1	71	—	1	—	衝撃	—
FireTusk ファイアタスク / 内蔵武器	ボルトタスクの強化型で、攻撃力が格段にアップしている。しかし、ファイアタスクもまた武器が持てないので、格闘戦専用のヴァンツァーに装備させよう。								
		104	1	71	—	1	—	衝撃	
DummClaw ダムクロー / 内蔵武器	"巨大な爪"とでも言えばわかりやすいだろうか。攻撃ヒット時に爪が敵機に食い込むので、外部だけではなく内部まで破壊することができる。								
		93	1	72	—	1	—	衝撃	
DarkClaw ダーククロー / 内蔵武器	ダムクローの強化型で、より高い攻撃力が実現した。格闘戦専用のヴァンツァーだけではなく、反撃用の武器として近距離、遠距離戦をおこなうヴァンツァーにもオススメだ。								
	—	117	1	72	—	1	—	衝撃	
DeadClaw デッドクロー / 内蔵武器	ダーククローをより強力にしたパンチで、その名もズバリ"死の爪"。この名前の由来は、攻撃時に食い込んだ爪がコクピットまで到達し、パイロットを殺傷したため。								
	—	162	1	72	—	1	—	衝撃	—
BlueArm ブルーアーム / 内蔵武器	短いアームが特徴的なパンチで、二本の爪が敵機を万力のように締め付ける。"殴る"というよりは"潰す"といった感じのパンチである。								
	—	147	1	70	—	1	—	衝撃	—
RedArm レッドアーム / 内蔵武器	ブルーアームのマイナーチェンジ版だが、内部構造が大幅に違い、攻撃力にかなりの差がある。非常に頼れるパンチなので、格闘戦専用のヴァンツァーに装備させたい。								
	—	217	1	70	—	1	—	衝撃	—
RavenClaw レイブンクロー / 内蔵武器	幻のヴァンツァーレイブンの左腕に、あらかじめ内蔵されている爪の長いパンチ。その攻撃力は、最高クラス。武器を持てないハンデを差し引いても、十分おつりがくるほどだ。								
	—	236	1	70	—	1	—	衝撃	—

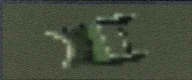
ナックル(手)

対ヴァンツァー ▲	対戦車、装甲車 ◎	対砲台 ◎	対ヘリコプター —
対大型機動兵器 ◎	対トラック、ジープ ▲	対支援ポッド ○	対航空機 —

	名前 / 製造会社	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	IronLump アイアンランプ / ディアブルアビオニクス	先端部分に突起のあるナックルで、最も安価に入手することができる。格闘戦を行うヴァンツァーには必須といえる武器である。攻撃力はなかなかのものだ。								
		20	17	1	5	8	1		衝撃	M1.2の敵装備品
	P.Needle プレスニードル / シュネッケ	先端に大きな突起のあるナックルで、"殴る"のではなく"突き刺す"タイプのもの。軽量なわりに威力が高いので、反撃用の武器として遠距離タイプのヴァンツァーにもオススメ。								
		23	19	1	5	9	1		衝撃	M5クリア後ドゥカンディ
	W.Neil ダブルネイル / レオノーラエンタープライズ	二本の爪が特徴的なナックルで、間接部分など装甲の薄い箇所を"引っ掻く"ように攻撃する。レオノーラエンタープライズ社製ナックルの雛形となったものである								
		45	22	1	5	10	1	—	衝撃	M3ドゥカンディ
	B.Buster ボーンバスター / シュネッケ	メリケンサックを思わせる外見のナックルで、先端部分がギザギザ状になっているのが特徴。ボーンバスター"骨まで破壊"の名の通り、パンチの衝撃は敵機内まで到達する。								
		67	25	1	5	12	1	—	衝撃	M9ドゥカンディ
	H.Needle ホットニードル / シュネッケ	内蔵されたブースターで先端の突起が加熱され、攻撃ヒット時に敵装甲を溶かしつつ爪が食い込むというシロモノ。コストパフォーマンスに優れている。								
		90	29	1	5	14	1	—	衝撃	M11ディアラバ
	W.Finger ダブルフィンガー / レオノーラエンタープライズ	レオノーラエンタープライズ社製ナックルの第二弾で、ダブルネイルの改良型である。爪の材質を変え、より切れ味を増す方向で開発された。								
		115	32	1	5	16	1	—	衝撃	M13ボーネア
	L.Buster ライトバスター / シュネッケ	ボーンバスターの改良型ナックルで、軽量化を目的に開発された。その結果、軽量かつ高威力が実現し、市場を独占した優良商品である。								
		146	37	1	5	17	1	—	衝撃	M15ディアラバ
	W.Blade ダブルブレード / レオノーラエンタープライズ	シュネッケ社との開発競争に遅れをとらないよう、急ピッチで作られたナックル。開発期間が短かったため、あまり進歩の見られないナックルである。								
		175	42	1	5	19	1	—	衝撃	M16クリア後ボーネア
	P.Sting プレススティング / シュネッケ	常にレオノーラエンタープライズの先をいくシュネッケ社製のナックル。攻撃力の向上を追求したため重量があるが、それを補うほどの破壊力を持っている。								
		211	47	1	5	22	1	—	衝撃	M18ドゥカンディ
	W.Fang ダブルファング / レオノーラエンタープライズ	より鋭さを増した二本の爪が特徴的なナックル。軽量なわりに攻撃力が高く、評判の良かった製品である。しかし、レオノーラエンタープライズ社の技術力はすでに限界が来ていた。								
		255	53	1	5	24	1	—	衝撃	M21ダカ仮設司令部
	H.Buster ヒュージバスター / シュネッケ	ライトバスター開発後、じっくりと研究、改良の施されたナックルで、58という高い攻撃力が魅力。近距離戦主体のヴァンツァーのサブウェポンとして使うと良い。								
		298	58	1	5	27	1	—	衝撃	M22ダカ仮設司令部
	W.BladeS ダブルブレードS / レオノーラエンタープライズ	ダブルブレードの改良型で、攻撃力が格段にアップしている。この製品を最後にレオノーラエンタープライズ社はナックル市場から撤退する。理由は技術力不足であった。								
		346	65	1	5	29	1	—	衝撃	M25ダカ仮設司令部
	S.Buster スカルバスター / シュネッケ	先端により凹凸のついたナックルで、レオノーラエンタープライズ社撤退後の市場を独占した製品。軽量かつ高威力な、理想的なナックルである。								
		400	71	1	5	32	1	—	衝撃	M26補給部隊キャンプ
	BearClaw ベアクロー / バベール	突如、市場に登場したバベール社製のナックル。小型で軽量、攻撃力も高いというスグレモノで、不意を突かれたシュネッケ社は相当慌てたという。								
		459	79	1	5	35	1	—	衝撃	M28補給部隊キャンプ
	P.Stake プレスステイク / シュネッケ	巻き返しを狙うシュネッケ社が送り出した、会心の出来栄えのナックル。87という攻撃力は、市場に登場したナックルの中では最強のもの。								
		524	87	1	5	38	1	—	衝撃	M31制海艦モント

※攻撃の有効性 ◎=最適 ○=適当 ▲=普通 ×=不適 —=攻撃不可

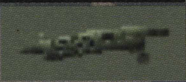
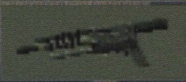
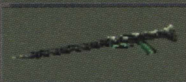
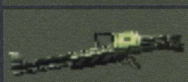
対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	—

<table>
<tr><th rowspan="2"></th><th>名前</th><th colspan="9">解説</th></tr>
<tr><th>製造会社</th><th>価格</th><th>攻撃力</th><th>発射回数</th><th>命中率</th><th>重量</th><th>射程距離</th><th>弾数</th><th>攻撃属性</th><th>購入場所</th></tr>
<tr><td rowspan="2"></td><td>KeenEdge
キーンエッジ</td><td colspan="9">市場には姿を見せなかったトロー社製の幻のナックルで、闘技場でのみ入手することができる。最強の破壊力を誇るキーンエッジは、驚くほど小型のナックルであった。</td></tr>
<tr><td>トロー</td><td>594</td><td>95</td><td>1</td><td>5</td><td>41</td><td>1</td><td>—</td><td>衝撃</td><td>闘技場</td></tr>
</table>

Weapon

マシンガン(手)

対ヴァンツアー ◎	対戦車、装甲車 ○	対砲台 ◎	対ヘリコプター [illegible]
対大型機動兵器 ◎	対トラック、ジープ ▲	対支援ポッド ○	対航空機 ×

	名前	製造会社	説明	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	属性	購入場所
	JuriEX ジュアリーEX	レオノーラエンタープライズ	ゲーム序盤でお世話になるマシンガン。性能はあまり良くないほうなので、早めに次のランクのマシンガンに買い変えたいところ。	39	12	5	73	10	1	9	貫通	M2サリバシュ邸
	Carillon カリヨン	トロー	マシンガン作りに定評のある、トロー社製の中型マシンガン。攻撃力と命中率のバランスがとれており、比較的軽量なので非常に扱いやすい。	114	16	5	75	14	1	9	貫通	M7首都郊外の森
	Barubari バルバリ	レオノーラエンタープライズ	レオノーラエンタープライズ社製の、軽量で連射の効く小型マシンガンで、発射回数は6。命中精度も良く、安定したダメージを敵機に与えることができる。	152	15	6	74	15	1	9	貫通	M11ティアラバ
	AAssault アールアッソー	トロー	トロー社が開発した、発射回数が7もあるマシンガン。攻撃力、命中率共に高く、同時期の他の武装よりも1ランク上の性能を誇る。気になる点は重量くらいか。	250	17	7	76	19	1	9	貫通	M15ティアラバ
	Chronik クローニク	トロー	バランスの良さを重視して作られた、高性能マシンガン。全体的に数値が高いのが特徴だ。トロー社はクローニク販売後、長期間のクローニク改良計画をスタートする。	303	19	7	75	21	1	9	貫通	M16クリア後ボーネア
	Growtask グロウタスク	レオノーラエンタープライズ	攻撃力を重視して開発された大型のマシンガン。攻撃力22、発射回数7とその[illegible]なりのものだが、命中率に難がある。命中率を重視するならオススメできない。	374	22	7	73	24	1	9	貫通	M19ノトゥンクミラ
	Opfer オップファー	ジェイドメタル=ライマン	こちらは命中率を重視して作られた中型のマシンガンで、高性能センサースコープを搭載している。発射回数が多いので、意外に破壊力もある優良なマシンガンである。	435	21	8	76	27	[illegible]	9	貫通	M20ダカ仮設司令部
	Clavier クラヴィエ	シュネッケ	シュネッケ社製の小型マシンガン。無理やり小型化したため、発砲時の衝撃が大きく、ブレを起こす。命中率が低いのはそのためである。	523	24	8	74	30	1	9	貫通	M22ダカ仮設司令部
	FV-24 FV-24	ディアブルアビオニクス	独特のフォルムをした大型のマシンガンで、いち早く市場に登場した9連射のマシンガンである。ディアブルアビオニクス社製のマシンガンはこの一丁だけ。	594	23	9	76	33	1	9	貫通	M24ディーアン基地
	T95MG 95式機関銃	イグチ	イグチ社製のマシンガンで、攻撃力、命中率のどちらも高く、さらに軽量という優良商品。他社から技術提供を受けて作られたと噂されているが、その真相は不明のまま。	699	26	9	76	36	1	9	貫通	M26補給部隊キャンプ
	Chronik25 クローニク25型	トロー	トロー社が満を持して市場へ送り込んだ、最強のマシンガン。クローニクをすべての面で上回る、トロー社の技術力が総結集されているマシンガンだ。	926	31	9	75	43	1	9	貫通	M31制海艦モント
	29mmMG 29mmMG	内蔵武器	スタブラインに内蔵されているマシンガンで、攻撃力、命中率ともに低い、粗悪品。使う価値はまったくないと言っても過言ではない。	—	8	6	75	—	1	9	貫通	—
	T100BMG 100式改機銃	内蔵武器	トールドック1に内蔵されている小型のマシンガン。同時期にショップで購入できる他の武装のほうが強力なので、とてもじゃないが主力兵器としては使えない。	—	13	6	75	—	1	9	貫通	—
	30mmToer 30mmトヴェリ	内蔵武器	重量のあるボディパーツ、マネージュに内蔵されたマシンガン。攻撃力はあるのだが、その重量が災いしてほとんど使われることはなかった。	—	42	6	75		1	9	貫通	—
	17mmMG 17mmMG	内蔵武器	あまりにも貧弱な内蔵マシンガン。ゲーム序盤でこんなマシンガンに頼っては、それこそ死に急ぐようなものである。ハッキリ言って使う必要はない。	—	8	6	76		[illegible]	9	貫通	—

※攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　−=攻撃不可

対ヴァンツアー	[illegible]	対戦車、装甲車	[illegible]	対砲台	[illegible]	対ヘリコプター	[illegible]
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	×

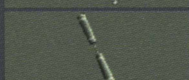
名称 / 製造会社	解説								
	価格	攻撃力	発射[illegible]	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
17.5mmMG **17.5mmMG** 内蔵武器	肘から先がマシンガンになっているアームパーツ、ガスト503Aに内蔵されている。決して性能は悪くないのだが、あえて使うほどのものではない。								
	—	17	6	76	—	1	9	貫通	—
20mmMG **20mmMG** 内蔵武器	ガスト505Cに内蔵されているマシンガン。命中率の低さが不評で、ほとんど市場に出回ることはなかった。また、アームパーツ自体の性能も悪く、さんざんなものであった。								
	—	28	6	75	—	1	9	貫通	—
Cromer **クロマー** 内蔵武器	ギャフAに内蔵されているマシンガン。ボディパーツの性能が良いので広く普及した内蔵マシンガンなのだが、サブウェポンとして使用された程度である。								
	—	25	6	75	—	1	9	貫通	—
Cromer5 **クロマー5** 内蔵武器	攻撃力と命中率のバランスがとれているため、サブウェポンとして愛用された内蔵マシンガン。あくまでサブウェポンとして使わないと、痛い目を見ることになる。								
	—	38	6	75	—	[illegible]	9	貫通	—

Weapon

武器

ロッド(手)

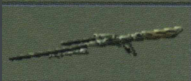
対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	○	対砲台	◎	対ヘリコプター	
対大型機動兵器	○	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	

	名前 / 製造会社	解説								
		価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	HardRod ハードロッド シュネッケ	攻撃力、命中率のどちらも高いロッドで、使い勝手がとても良い。コストパフォーマンスに優れており、ゲーム序盤の頼れる存在だ。								
		30	22	1	10	11	1	-	衝撃	M2サリバシュ邸
	Hurt Club ハートクラブ シュネッケ	棍棒を思わせる外見のロッド。表面に螺旋状の刃が付いており、衝撃と同時に敵機装甲を切り付ける。命中率も高く、非常に扱いやすい。								
		60	25	1	10	12	1	—	衝撃	M3ドゥカンディ
	Pound パウンド ジェイドメタル=ライマン	いわゆる"バット型"のロッドではなく、バトンタイプのロッド。攻撃力には優れているが、かなり重量があり、また命中率が悪いという欠点もある。								
		91	29	1	8	15	1		衝撃	M9ドゥカンディ
	Madiron マッドアイアン シュネッケ	シュネッケ社製の巨大なハンマー。大きく振りかぶり、叩き付けるように攻撃するため、命中率が低いのが難点。しかし、その攻撃力には目を見張るものがある。								
		124	33	1	7	16	1	—	衝撃	M11ディアラバ
	H.Pound ヘビーパウンド ジェイドメタル=ライマン	攻撃力を重視した、かなり重量のあるロッド。わずかにリーチが長くなったが、命中率に変化はない。扱いにくいロッドといえる。								
		158	37	1	8	19	1	—	衝撃	M13ボーネア
	G.Pound ゴッドパウンド ジェイドメタル=ライマン	ヘビーパウンドのマイナーチェンジ版で、急ピッチで作られたため、ほとんど進歩が見られない。命中率に変化はなく、攻撃力が上昇している。								
		199	43	1	8	21	1	—	衝撃	M15ディアラバ
	M.Hammer マッドハマー シュネッケ	マッドアイアンの強化型ロッドで、攻撃力が格段にアップしている。しかし、命中率は相変わらず低く、使いこなすのが難しい。								
		242	48	1	7	23	1		衝撃	闘技場
	DawnStar ドーンスター ディアブルアビオニクス	西洋の武器でいうところの、モールのようなロッド。無理やり片手で扱うため、命中率が低いという欠点があるが、その破壊力は相当なものだ。								
		293	54	1	6	26	1	—	衝撃	[illegible]
	FearIron フェアアイアン シュネッケ	マッドハマー同様命中精度に難がある巨大なハンマー。命中率よりも攻撃力を重視するのであればオススメのロッドだが、安定を目指すのであればパスしたほうがいい。								
		351	61	1	7	29	1	—	衝撃	M21ダカ仮設司令部
	RodderG ロッダーG シュネッケ	バット型のロッド。命中精度に優れているので、信頼できる武器である。攻撃力はちょっと低めの67だが、安定を求めるのなら迷わず使っていきたい。								
		414	67	1	10	32	1	—	衝撃	M22ダカ仮設司令部
	Pounder パウンダー ジェイドメタル=ライマン	ジェイドメタル=ライマン社のパウンドシリーズ最終形態がこのパウンダー。命中精度を下げず、攻撃力を格段に向上させた意欲策で、非常に扱いやすい。								
		478	74	1	[illegible]	35	1	—	衝撃	M24ディーアン基地
	K.Saber キーンセイバー トロー	ソード型のロッドで、攻撃力、命中率共に高いオススメのロッド。見た目にこだわる人は外すことのできないロッドといえるだろう。								
		553	82	1	10	39	1		衝撃	M26補給部隊キャンプ
	C.Hammer クレイジーハマー シュネッケ	キーンセイバーの1ランク上のロッドで、安定を求めるなら最強のロッドはコレである。より攻撃力の高いビーナスは、命中率に難あり。								
		636	91	1	10	42	1	—	衝撃	M28補給部隊キャンプ
	Venus ビーナス ディアブルアビオニクス	最強の攻撃力を誇る、モールタイプのロッド。命中率が低いのが難点だが、"当たれば強い"という事実はやはり魅力的。命中率で決めるなら、クレイジーハマーを。								
		726	100	1	6	46	1	—	衝撃	M31制海艦モント

※攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　−=攻撃不可

キャノン(手)

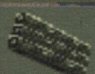
対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	○	対砲台	◎	対ヘリコプター	×
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	▲	対航空機	—

	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	Gemas76 グマス76mm / トロー	トロー社製のキャノン砲で、攻撃力、命中率共に低く、あまり使い勝手は良くない。せめて、もう1ランク上のキャノンから使うようにしたほうが良い。	42	19	3	66	13	1—2	3	衝撃+貫通	M50CU作戦司令部
	Gemas92 グマス92mm / トロー	攻撃力が格段にアップした、グマス76mmの強化型キャノン砲。ちょっと低めの命中率が気になるところだが、それなりに使っていける。	124	26	3	66	17	1—2	3	衝撃+貫通	M9ドゥカンディ
	Tomtit トムティット / ファイアバレー	ファイアバレー社製の大型キャノン砲。試作品のオートスコープを搭載して販売され、命中精度の高さが好評を博した。しかしこのスコープ、皮肉にも他社が完成させた。	212	34	3	68	22	1—2	3	衝撃+貫通	M13ボーネア
	HunagiT3 フナギ3式砲 / イグチ	イグチ社が極秘に入手したトムティットのデータを元に開発されたコピー製品。オートスコープがしっかりと完成しており、ファイアバレー社の研究員は肩を落としたという。	397	49	3	68	30	1—2	3	衝撃+貫通	M18ドゥカンディ
	H.C110 H.C110 / ファイアバレー	トムティットとは別ラインで開発が進められていたキャノン砲で、命中率を重視して作られた。その結果、高性能オートスコープが完成し、ヒルピアスにも搭載された。	557	61	3	67	37	1—2	3	衝撃+貫通	M22ダカ仮設司令部
	H.Pierce ヒルピアス / ファイアバレー	H.C110の技術を元に、攻撃力を重視して作られたキャノン砲。75という高い攻撃力を誇り、高性能オートスコープのおかげで命中率も高い。	742	75	3	67	45	1—2	3	衝撃+貫通	M26補給部隊キャンプ
	W.Commet ダブルコメット / インターゲーン	インターゲーンが開発、生産をした超大型のキャノン砲。移動する標的を自動的に捕らえるオートサイトを搭載しており、命中率が高く、また攻撃力もズバ抜けて高い。	978	91	3	68	54	1—2	3	衝撃+貫通	M31制海艦モント
	56mmEtwa 56mmエトヴァ / 内蔵武器	アームパーツに取り付けられたキャノン砲で、ツェーダーT3に内蔵されている。十分主力として使える性能を持っており、即実戦投入が可能だ。	—	39	3	68	—	1—2	3	衝撃+貫通	—
	75mmCan 75mm砲 / 内蔵武器	ショルダー部分に直接取り付けられている、内蔵のキャノン砲。ゲーム序盤に登場するアームパーツなので、当然性能も悪く、実戦で使えるレベルのものではない。	—	75	3	68	—	1—2	3	衝撃+貫通	—
	Krems40 クレムス40 / 内蔵武器	胴体部分に内蔵されたキャノン砲で、100式甲火球に搭載されている。攻撃力の高さが評価され、遠距離攻撃用のサブウェポンとして愛用された。	—	30	3	68	—	1—2	3	衝撃+貫通	—

Weapon

ミサイル(肩)

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	●	対支援ポッド	○	対航空機	−

	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	Ibis イービス ヴィンスジャパン	高品質なミサイルランチャーを作ることで定評のある、ヴィンスジャパン社製のミサイルランチャー。中でもイービスは命中精度の高さが評判だ。	44	16	3	88	12	4–5	3	炎熱+衝撃	M1,2,3の敵装備品
	PloverM2 プラヴァーM2 ディアブルアビオニクス	ディアブルアビオニクス社製の、あくまで単発発射にこだわって作られたロケットランチャー。命中率は低いが、"当たれば強い"といったところ。	52	45	1	85	14	4–5	2	炎熱+衝撃	M2サリバシュ邸
	Wild ヴィルト シュネッケ	2発のミサイルを連続で発射するランチャー。攻撃力と命中率のバランスがとれており、信頼性の高いミサイルランチャーである。	104	30	2	86	16	4–5	2	炎熱+衝撃	M3ドゥカンディ
	Adler アードラー イグチ	4発のミサイルを同時に装弾し、2発ずつ発射するというちょっと変わったミサイルランチャー。命中率が高いので、非常に扱いやすい。	158	36	2	86	18	4-5	2	炎熱+衝撃	M7首都郊外の森
	Galdius ゴルディアス シュネッケ	破壊力のあるミサイルランチャー。しかし、発射回数が1発と少なく、命中精度も悪いのであまり使い勝手がよくない。70という攻撃力は魅力なのだが。	212	70	1	82	21	4-5	2	炎熱+衝撃	M12サリバシュ貨物船
	Mainate メナート トロー	強力なミサイルを2連続で発射するミサイルランチャー。ちょっと低めの命中率が気になるところだが、全弾命中した場合の威力はかなりのものだ。	274	46	2	84	24	4 5	2	炎熱+衝撃	闘技場
	IbisW1 イービスW1 ヴィンスジャパン	3連続射出が可能なミサイルランチャー。攻撃力、命中率のどちらも高く、最大装弾数も多いスグレモノ。そのわりに軽量なので、様々な局面で使っていける。	343	39	3	88	27	4 5	3	炎熱+衝撃	M16ボーネア
	PloverM4 プラヴァーM4 ディアブルアビオニクス	プラヴァーM2をベースに開発されたミサイルランチャーで、発射回数が2発になり、命中精度も向上した。格段に扱いやすくなっている。	417	59	2	85	30	4 5	2	炎熱+衝撃	闘技場
	MainateU メナートU トロー	メナートの強化型ミサイルランチャーで、より高い攻撃力を求めて開発された。相変わらず命中精度に難ありだが、攻撃力を重視するのならオススメできる。	506	67	2	84	34	4 5	2	炎熱+衝撃	M19ノトゥンクミラ
	AdlerG アードラーG イグチ	高性能なミサイルランチャー。イグチ社の傑作商品なのだが、改良型は作られなかった。攻撃力、命中率のどちらも高い、使い勝手のよいミサイルランチャーである。	606	75	2	86	38	4 5	2	炎熱+衝撃	M21ダカ仮設司令部
	Thrush スラッシュ ヴィンスジャパン	小型のミサイルランチャーで、イービスシリーズの開発中に生まれた副産物的なもの。急遽市販され、飛ぶように売れたヒット商品である。	711	61	3	88	41	4 5	3	炎熱+衝撃	M22ダカ仮設司令部
	IbisWPS イービスWPS ヴィンスジャパン	安定した命中率が評判のイービスシリーズの最終バージョン。イービスWPS販売後、ヴィンスジャパンはスラッシュシリーズの改良計画をスタートする。	829	68	3	88	45	4-5	3	炎熱+衝撃	M25ダカ仮設司令部
	PloverM6 プラヴァーM6 ディアブルアビオニクス	巨大なミサイルランチャーで、バランスのとれた性能がセールスポイント。気になるのは重量くらいで、その他の数値は非常に高い。	952	102	2	85	50	4 5	3	炎熱+衝撃	M26補給部隊キャンプ
	B.Thrush ブルスラッシュ ヴィンスジャパン	連続射出に優れたミサイルランチャー。スラッシュの改良型で、すべての面において高い性能を持っている。スラッシュシリーズの最終形態。	1095	83	3	88	54	4 5	3	炎熱+衝撃	M28補給部隊キャンプ
	Wulger ヴュルガー シュネッケ	発射回数が1発と少ないが、命中率が高く、また攻撃力もかなりのものなので信頼性できる。市販されたミサイルランチャーの中で、最大の破壊力を誇る。	1251	214	1	90	59	4–5	3	炎熱+衝撃	M31制海艦モント

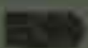
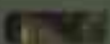
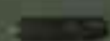
※攻撃の有効性　=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　−=攻撃不可

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	—

	名前 / 製造会社	解説								
		価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	RedCrow レッドクロウ / ヴィンスジャパン	ブルスラッシュの製作過程で偶然生まれたミサイルランチャー。最大の攻撃力、命中率、装弾数を誇る。試作品として数器だけ作られたものが闘技場に流出した。								
		1414	233	1	98	64	4—5	4	炎熱+衝撃	闘技場
	Wrentit レンティット / 内蔵武器	テディウムA3に内蔵されており、攻撃力が低いので使いものにならない。まったく使う必要のないミサイルランチャーである。								
		—	59	2	85	—	4—5	2	炎熱+衝撃	—
	WrentitL レンティットL / 内蔵武器	レンティットの強化型で、テディウムA6に内蔵されている。アームパーツ自体の性能があまり良くなく、ほとんど市場に出回らなかった。								
		—	124	2	85	—	4—5	2	炎熱+衝撃	—
	ATM771 ATM771 / 内蔵武器	それなりに使える、内蔵のミサイルランチャー。同時期に購入できる武装とほぼ同性能なので、アームパーツの性能を見て、使うかどうかを決めるとよい。								
		—	113	2	85	—	4—5	2	炎熱+衝撃	—

ロケット(肩)

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	[illegible]	対砲台	○	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	▲	対航空機	—

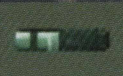
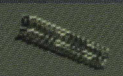
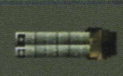
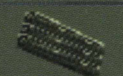
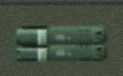
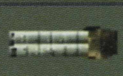
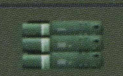
	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	Eaglet イーグレット / イグチ	安価なわりに高性能で、命中精度に優れている。発射回数も4発となかなか多く、非常に使い勝手のよいロケットランチャーである。	41	12	4	66	11	2 4	2	炎熱+衝撃	M3の敵装備品
	Donkey ドンキー / ヴィンスジャパン	装弾数が1発だけの小型ロケットランチャー。前作「フロントミッション」にも登場した武装なので、なじみの深い人もいることだろう。	47	18	3	65	13	2 4	1	炎熱+衝撃	M50CU作戦司令部
	GosHawk ゴスホーク / ディアブルアビオニクス	小型で軽量のロケットランチャーで、6発と多い発射回数が魅力。その分、命中率が低いので、安定を求めるのならあまりオススメできない。	94	12	6	63	15	2—4	2	炎熱+衝撃	M3ドゥカンディ
	Regulus レーグルス / バベール	8連続射出が可能なロケットランチャーで、攻撃力は低いが命中率が高く、安定したダメージを与えることができる。	137	10	8	65	17	2—4	2	炎熱+衝撃	M7首都郊外の森
	Snipe スナイプ / ヴィンスジャパン	命中率の高いロケットランチャーで、攻撃力と発射回数のバランスがとれているのが特徴。評判は良かったのだが製作コストが高く、シリーズ化はされなかった。	190	16	6	68	20	2—4	2	炎熱+衝撃	M12サリバシュ貨物船
	Warbler ウォーブラー / イグチ	命中率よりも攻撃力を優先するという人にオススメのロケットランチャー。攻撃力を重視した作りをしており、重量がかなりある。	238	18	6	65	23	2—4	2	炎熱+衝撃	闘技場
	Myna マイナ / バベール	各数値のバランスがとれている、コストパフォーマンスに優れたロケットランチャー。好評を博し、シリーズ化されたヒット商品である。	298	20	6	67	26	2—4	2	炎熱+衝撃	M15ティアラバ
	Finch フィンチ / ヴィンスジャパン	発射回数が8発と多いロケットランチャーで、その分、攻撃力は低めに設定されている。命中精度はそれほど悪くなく、主力武器ではなく援護射撃に用いられる。	363	17	8	65	28	2—4	2	炎熱+衝撃	M16クリア後ボーネア
	WildGR ヴィルトGR / シュネッケ	攻撃力に重点をおいて作られた。発射回数は6発と平均的だが、1発ずつの威力は26と高い。なかなか使い勝手のよいロケットランチャーだ。	446	26	6	65	32	2—4	2	炎熱+衝撃	M19ノトゥンクミラ
	Myna2 マイナ2 / バベール	マイナシリーズの第二弾で、非常にバランスのとれている高性能なロケットランチャーである。マイナに続き、ロングヒットを記録した優良商品。	534	29	6	67	36	2—4	2	炎熱+衝撃	M21ダカ仮設司令部
	EagletF イーグレットF / イグチ	連続射出性能よりも、ロケット弾の破壊力を追求した意欲作。ロケット弾の推進力となる科学燃料に特別なものが使用されている。	612	48	4	66	39	2—4	2	炎熱+衝撃	M22ダカ仮設司令部
	BFinch Bフィンチ / ヴィンスジャパン	ドンキーとは別ラインで開発が進められたロケットランチャーで、連続射出回数に重点をおいて作られた。耐久力の残り少ないパーツを破壊する際に重宝する。	726	27	8	65	43	2—4	2	炎熱+衝撃	M24ティーアン基地
	DonkeyDX ドンキーDX / ヴィンスジャパン	こちらは連続射出回数よりも、1発ずつの攻撃力を重視して開発されたロケットランチャー。命中精度はBフィンチと同じなので、うまく使いわけたい。	829	58	4	65	47	2—4	2	炎熱+衝撃	M26補給部隊キャンプ
	MinaMyna ミナマイナ / バベール	マイナシリーズの第三弾にして最終バージョン。相変わらずバランスのとれた作りをしているので、頼り甲斐のあるロケットランチャーである。	954	43	6	67	52	2 4	2	炎熱+衝撃	M28クリア後補給部隊キャンプ
	Cardinal カーディナル / インターゲーン	筒型のフォルムが特徴的なロケットランチャーで、攻撃力は高いのだが命中率に難がある。安定を求める人にはオススメできない。	1085	48	6	63	56	2—4	2	炎熱+衝撃	M31潮海艦モント

※攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　−=攻撃不可

	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	FireOwl ファイアアウル / [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	72	[illegible]	2–4	3	[illegible]	[illegible]
	80mmRK / 内蔵武器	[illegible]	—	14	6	65	—	2 4	2	炎熱+衝撃	—
	Type99AR 99式甲R / 内蔵武器	命中率の高い、オススメの内蔵ロケットランチャー。アームパーツ自体の性能も悪くなく、サブウェポンとして十分使っていける。	—	16	6	66	—	2 4	2	炎熱+衝撃	—
	Type99BR 99式乙R / 内蔵武器	99式乙月弓に内蔵されているロケットランチャー。武装自体の性能は決して悪くないのだが[illegible]	—	48	6	66	—	2–4	2	炎熱+衝撃	—

対空ミサイル(肩)

対ヴァンツアー	—	対戦車、装甲車		対砲台		対ヘリコプター	◎
対大型機動兵器	—	対トラック、ジープ		対支援ポッド	—	対航空機	◎

	名前 / 製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	PloverS プラヴァーS ディアブルアビオニクス	単発で攻撃力の高い、ディアブルアビオニクス社製の対空ミサイルランチャー。安定した命中率を持ち、なかなか使い勝手がよい。安価なわりに非常に高性能である。	53	41	1	85	13	4—5	2	炎熱+衝撃	M50CU作戦司令部
	MCallie1 Mカイユ1 ヴィンスジャパン	2連続射出が可能なヴィンスジャパン社製の対空ミサイルランチャー。Mカイユはシリーズ化され、プラヴァーシリーズと激しい開発競争を繰り広げる。	106	26	2	84	16	4—5	3	炎熱+衝撃	M3ドゥカンディ
	PloverS2 プラヴァーS2 ディアブルアビオニクス	プラヴァーSの強化型。短い期間で開発されたため、格段には進歩しておらず、若干攻撃力がアップした程度。同時期に販売された、ラパースM3のほうが強力だ。	161	57	1	85	18	4—5	2	炎熱+衝撃	M7首都郊外の森
	RapaceM3 ラパースM3 ディアブルアビオニクス	プラヴァーシリーズとは別ラインで開発が進められた、命中精度の高い対空ミサイルランチャー。ディアブルアビオニクス社はMカイユシリーズに、この2シリーズで対抗した。	219	65	1	86	20	4—5	2	炎熱+衝撃	M12サリバシュ貨物船
	AirWildL エアヴィルトL シュネッケ	攻撃力は低いが、2連続射出が可能で命中率も高い、高性能な対空ミサイルランチャー。シュネッケ社が3バージョンを開発、販売し、好評を博した。	278	40	2	87	24	4—5	2	炎熱+衝撃	M12クリア後ボーネア
	RapaceM4 ラパースM4 ディアブルアビオニクス	ラパースM3の改良型で、長時間の戦闘に耐えられるように装弾数が3発に増えた。攻撃力もわずかに上がっており、使い勝手のよい対空ミサイルランチャーである。	352	84	1	86	27	4 5	3	炎熱+衝撃	M16ボーネア
	MCallie2 Mカイユ2 ヴィンスジャパン	ゆとりをもって開発された、Mカイユシリーズの第二弾。命中率、連続射出回数を落とさずに、攻撃力アップが実現している。その威力は、Mカイユ1の2倍である。	431	51	2	84	29	4—5	3	炎熱+衝撃	M16クリア後ボーネア
	AirWildM エアヴィルトM シュネッケ	命中精度に優れた、対空ミサイルランチャー。ミサイル射出時に生じる爆風を拡散させるため、長い砲身に小さな排気口が作られている。	522	57	2	87	33	4—5	2	炎熱+衝撃	M19ノトゥンクミラ
	RapaceM5 ラパースM5 ディアブルアビオニクス	装弾されているミサイル弾を1発ずつ射出する。安定感があり、命中率が高く、非常に扱いやすい対空ミサイルランチャーだ。また、攻撃力もかなりのもの。	622	120	1	86	37	4—5	3	炎熱+衝撃	M21ダカ仮設司令部
	PloverS4 プラヴァーS4 ディアブルアビオニクス	ミサイル弾を2連続で射出する対空ミサイルランチャーで、攻撃力、命中率のバランスがとれている。なお、プラヴァーS3は販売直前に欠陥が見つかり、回収された。	729	72	2	85	40	4 5	2	炎熱+衝撃	M22ダカ仮設司令部
	AirWildP エアヴィルトP シュネッケ	エアヴィルトシリーズの最終バージョンが、このエアヴィルトP。完成された攻撃力と命中率のバランス、つまり"完璧"ということで"Perfect"と名付けられた。	847	79	2	87	44	4 -5	2	炎熱+衝撃	M25ダカ仮設司令部
	MCallie3 Mカイユ3 ヴィンスジャパン	より高い攻撃力を求めて開発、改良が進められたMカイユ3。その結果、命中精度をそのままに、87という高い攻撃力を持っている。	985	87	2	84	49	4—5	3	炎熱+衝撃	M26補給部隊キャンプ
	PloverS6 プラヴァーS6 ディアブルアビオニクス	安定した性能を持っている対空ミサイルランチャー。プラヴァーS4販売から時間が経っているわりに、あまり変化がなく、人気の出なかった製品である。	1129	97	2	85	53	4—5	2	[illegible]	[illegible]
	MCailleB MカイユB ヴィンスジャパン	2連続射出が可能な、攻撃力の高い対空ミサイルランチャー。命中率に難があるが、装弾数が3と多く、長時間の戦闘では非常に役に立つ。	1286	106	2	84	58	4—5	3	炎熱+衝撃	M31制海艦モント
	PloverSS プラヴァーSS ディアブルアビオニクス	3連続射出が可能な対空ミサイルランチャー。プラヴァーシリーズはこれを最後に開発が終了した。闘技場でしか入手できない、貴重な一品である。	1458	79	3	85	63	4—5	2	炎熱+衝撃	闘技場

※攻撃の有効性　◎=最適　○=適当　▲=普通　×=不適　—=攻撃不可

対ヴァンツアー	—	対戦車、装甲車	—	対砲台	—	対ヘリコプター	◎
対大型機動兵器	—	対トラック、ジープ		対支援ポッド	—	対航空機	◎



名前 / 製造会社	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
Otakesan おたけさん / 吉田戦車	最大の破壊力を持つ対空ミサイルランチャー。命中精度はそれほど高くないが、装弾数がなんと無限である。嫌なヴァンツァーとセットで使いたい武装である。								
	—	198	1	85	0	4—5	無限	炎熱+衝撃	P158参照

グレネード(続)

対ヴァンツアー	◎	対戦車、装甲車	◎	対砲台	○	対ヘリコプター	—
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	○	対支援ポッド	○	対航空機	

	名前	製造会社	解説	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	RacyHorn レイジーホーン	レオノーラエンタープライズ	レオノーラエンタープライズ社製のグレネード。最も安価で入手できるわりに高性能で、特に命中率に定評がある。それなりに使っていけるグレネードだ。	29	24	1	70	12	2–3	2	炎熱+貫通	M50CU作戦司令部
	GL200M3 GL200M3	ファイアバレー	攻撃力、命中率共に水準以上のグレネード。非常に扱いやすく、また小型なので軽量という点も見逃せない。レイジーホーンから早めに買い変えたいところだ。	56	28	1	70	13	2–3	2	炎熱+貫通	M3ドゥカンティ
	SkuaG スキュアG	ヴィンスジャパン	ヴィンスジャパン社製のグレネード。市販はされなかったスキュアの改良型である。命中率に難があるので、安定を求めるのならパスしたほうがいい。	85	33	1	68	15	2–3	3	炎熱+貫通	M7首都郊外の森
	RailHorn レイルホーン	レオノーラエンタープライズ	レイジーホーンの改良、強化型のグレネードで、命中精度をそのままに攻撃力が格段にアップしている。重量がそれほどないところも魅力のひとつ。	115	37	1	70	17	2–3	2	炎熱+貫通	M12サリバシュ貨物船
	GL200M4 GL200M4	ファイアバレー	ファイアバレー社製の小型グレネード。GL200M3とほぼ同じ外見をしているが、内部構造に大きな違いがある。攻撃力、命中率共に高く、オススメのグレネードだ。	148	42	1	70	19	2–3	2	炎熱+貫通	M12クリア後ボーネア
	SkuaGF スキュアGF	ヴィンスジャパン	スキュアGの強化型グレネードで、最初に弾丸を3発装弾し、1発ずつ発射する。装弾数が3発なので、弾切れに悩んでいる人にはオススメのグレネード。	186	48	1	68	22	2–3	3	炎熱+貫通	M16ボーネア
	WitHorn ウイットホーン	レオノーラエンタープライズ	最大装弾数が2発という点を除けば、非常に強力なグレネード。攻撃力、命中率のどちらも高く、見た目よりも軽量でとても扱いやすい。	226	54	1	70	24	2–3	2	炎熱+貫通	M16クリア後ボーネア
	GL200M6 GL200M6	ファイアバレー	より高い攻撃力を求め研究、開発されたグレネード。ランチャー本体ではなく弾丸に秘密があり、着弾時に生じる爆風はかなりのもの。	274	61	1	70	27	2–3	2	炎熱+貫通	M19ノトゥンクミラ
	SkuaGF2 スキュアGF2	ヴィンスジャパン	命中精度の向上はあきらめ、破壊力だけを重視して開発がスタートしたスキュアGF2。完成品の攻撃力は69と高く、プロジェクトは見事に成功した。	328	69	1	68	30	2–3	3	炎熱+貫通	M20ダカ仮設司令部
	[illegible] バーホーン	レオノーラエンタープライズ	オーソドックスなタイプのグレネードだが、その性能は本物である。レオノーラエンタープライズが独自に開発したスコープが付いており、命中精度がかなり良い。	386	76	1	70	33	2–3	2	炎熱+貫通	M22ダカ仮設司令部
	GL200M7 GL200M7	ファイアバレー	攻撃力、命中率のどちらも高い小型のグレネード。最大装弾数が2発なので、バックパックに弾丸を入れておく必要があるだろう。弾切れに注意したい。	446	84	1	70	37	2–3	2	炎熱+貫通	M25ダカ仮設司令部
	FineHorn ファインホーン	レオノーラエンタープライズ	バーホーンのマイナーチェンジ版。93という攻撃力の高さが魅力だが、命中率の高さも見逃せない。非常に安定した性能を持っているグレネードである。	516	93	1	70	40	2–3	2	炎熱+貫通	M26補給部隊キャンプ
	Hi.Skua ハイスキュア	ヴィンスジャパン	スキュアシリーズの最終形態で、より高い攻撃力が実現している。しかし、相変わらず命中精度に難があるので、使用の際には十分注意したい。	594	103	1	68	44	2–3	3	炎熱+貫通	M28補給部隊キャンプ
	WisHorn ウィズホーン	レオノーラエンタープライズ	短期間で製作されたわりには完成度の高いグレネード。ファインホーンよりも、すべての面で優れており、市販のグレネードでは一番性能がよい。	678	113	1	70	48	2–3	2	炎熱+貫通	M31制海艦モント
	GL210M1 GL210M1	ファイアバレー	闘技場でのみ入手可能なグレネード。GL200M7よりも格段に性能が良いが、生産が追いつかず市販はされなかった。その破壊力は凄まじく、敵機を一撃で葬り去ることも。	766	123	1	70	53	2–3	2	炎熱+貫通	闘技場

※攻撃の有効性　◎＝最適　○＝適当　▲＝普通　×＝不適　－＝攻撃不可

対空ロケット(肩)

対ヴァンツアー —	対戦車、装甲車 —	対砲台 —	対ヘリコプター ○
対大型機動兵器	対トラック、ジープ –	対支援ポッド	対航空機 ◎

	名前 / 製造会社	説明	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	HawkOwl ホークアウル / ディアブルアビオニクス	ディアブルアビオニクス社製の対空ロケットランチャーで、命中率が高い。ディアブルアビオニクス社は別ラインで、スカイゴスシリーズも開発している。	47	12	5	67	13	2—4	2	炎熱+衝撃	M50CU作戦司令部
	SkySnipe スカイスナイプ / ヴィンスジャパン	6連続射出が可能な対空ロケットランチャー。攻撃力と命中率のバランスがとれており、非常に扱いやすい。ヴィンスジャパンは多数の対空ロケットを開発、販売する。	94	12	6	68	15	2—4	2	炎熱+衝撃	M3ドゥカンディ
	SkyGos2 スカイゴス2 / ディアブルアビオニクス	ホークアウルとは別ラインで開発されている対空ロケットランチャー。試作品として作られたスカイゴス1は市販されず、数器が軍隊に出回った。	145	14	6	63	17	2—4	2	炎熱+衝撃	M7首都郊外の森
	SkyMynaA スカイマイナA / バベール	バベール社製の対空ロケットランチャーで、同時期の他社製品を大きく上回る性能を持っている。市販されると同時に飛ぶように売れたヒット商品である。	190	16	6	67	19	2—4	2	炎熱+衝撃	M12サリバシュ貨物船
	SkyGos3 スカイゴス3 / ディアブルアビオニクス	スカイゴスシリーズの市販第二弾。命中率に難があり、信頼性は低いといえる。攻撃力もスカイマイナAと大差がなく、使い勝手の悪い対空ロケットランチャーである。	249	18	6	63	22	2—4	2	炎熱+衝撃	M12クリア後 ボーネア
	HawkOwlB ホークアウルB / ディアブルアビオニクス	発射回数は5発と少ないが、24という攻撃力は魅力的である。また、命中率も高いので、かなり使い勝手が良い。スカイマイナAから買い代えるならコレだろう。	310	24	5	67	25	2—4	2	炎熱+衝撃	M16ボーネア
	AirWildR エアヴィルトR / シュネッケ	ちょっと低めの命中率が気になるところだが、発射回数6、攻撃力23はかなり強力。エアヴィルトはシリーズ化されたが、市販されたのは2バージョンだけである。	377	23	6	65	28	2—4	2	炎熱+衝撃	M16クリア後 ボーネア
	A.Finch1 エアフィンチ1 / ヴィンスジャパン	8連続射出を初めて可能にした、記念すべき対空ロケットランチャーである。エアフィンチ1は好セールスを記録し、対空ロケット=ヴィンスジャパンのイメージを定着させた。	460	19	8	65	31	2—4	2	炎熱+衝撃	M19ノトゥンクミラ
	EagletAF イーグレットAF / イグチ	発射回数よりも、攻撃力に重点をおいて作られたイグチ社製の対空ロケットランチャー。命中精度もなかなか高く、非常に扱いやすい。	549	29	6	66	35	2—4	2	炎熱+衝撃	M21ダカ仮設司令部
	SkyMynaB スカイマイナB / バベール	攻撃力、命中率共に高い対空ロケットランチャー。スカイマイナA販売後、長期間を費やし完成した。じっくり作られただけあり、攻撃力はスカイマイナAの2倍もある。	643	32	6	67	38	2—4	2	炎熱+衝撃	M22ダカ仮設司令部
	DonkeyAA ドンキーAA / ヴィンスジャパン	ヴィンスジャパン社製の対空ロケットランチャーで、ロケットで培ったドンキーシリーズの技術力を総結集して制作された。8連続射出が可能で、非常に強力である。	742	27	8	65	42	2—4	2	炎熱+衝撃	M24 ディーアン基地
	S.SnipeG スカイスナイプG / ヴィンスジャパン	発射回数は6発と平均的だが、攻撃力と命中率は水準以上。発射回数ではなく、命中率を重視する人にはかなりオススメの対空ロケットランチャーである。	863	39	6	68	46	2—4	2	炎熱+衝撃	M26 補給部隊キャンプ
	A.Finch2 エアフィンチ2 / ヴィンスジャパン	発射回数8は魅力的だが、命中率が65というのはいただけない。全弾命中した場合の威力はかなりのものだが、滅多にないことである。	990	33	8	65	51	2—4	2	炎熱+衝撃	M26 補給部隊キャンプ
	AirWildZ エアヴィルトZ / シュネッケ	発射回数、攻撃力、命中率、すべてが安定しているバランスのとれた性能の対空ロケットランチャー。市販されたものでは最大の攻撃力を誇る。	1122	48	6	65	55	2—4	2	炎熱+衝撃	M31制海艦モント
	SkyMynaS スカイマイナS / バベール	闘技場でしか入手することのできない対空ロケットランチャーで、その性能はかなりのもの。ズバ抜けて攻撃力が高く、命中精度もかなりよいスグレモノ。	1279	52	6	67	60	2—4	2	炎熱+衝撃	闘技場

マシンガン（肩）

対ヴァンツアー	○	対戦車、装甲車	○	対砲台	◎	対ヘリコプター	○
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	○	対航空機	×

	名前 / 製造会社	価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	PewsM14 ピュースM14 / シュネッケ	命中精度の良い、ショルダー専用のマシンガン。主力武器としては使えないが、格闘戦専用ヴァンツァーのサブウェポンとして効果を発揮する。								
		78	13	5	77	11	1	9	貫通	M3ドゥカンディ
	PewsM21 ピュースM21 / シュネッケ	ピュースM14の強化型マシンガン。やはり主力武器としては使えないが、サブウェポンとしてなら有効な武装といえる。格闘戦専用のヴァンツァーに装着させよう。								
		194	17	6	77	17	1	9	貫通	M13クリア後ボーネア
	T103MG 103式機関銃 / イグチ	ショルダー専用のマシンガンではコレが最強。しかし、同時期に購入できる他の武装に劣るので、サブウェポンとしても使い勝手が悪い。								
		810	28	9	78	39	1	9	貫通	M28補給部隊キャンプ
	Type100MG 100式機銃 / 内蔵武器	100式甲火球に内蔵されているマシンガン。とてもじゃないが主力武器としては使えず、サブウェポンとしても機能しないだろう。								
		—	38	6	76	—	1	9	貫通	—
	GoranMG ゴランMG / 内蔵武器	同時期に購入できる武装よりも性能の劣る内蔵マシンガンなので、まったく使う必要はない。またアームパーツ自体の性能も悪いのでなおさらである。								
		—	31	6	75	—	1	9	貫通	—

※攻撃の有効性　◎＝最適　○＝適当　▲＝普通　×＝不適　—＝攻撃不可

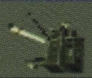
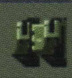
キャノン(肩)

対ヴァンツアー	▲	対戦車、装甲車	◎	対砲台	◎	対ヘリコプター	×
対大型機動兵器	◎	対トラック、ジープ	▲	対支援ポッド	▲	対航空機	—

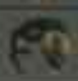
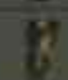
	名前／製造会社	解説								
		価格	攻撃力	発射回数	命中率	重量	射程距離	弾数	攻撃属性	購入場所
	Brasta86 ブラスタ86mm ジェイドメタル=ライマン	[illegible]離攻撃のレベルも上げたいという場合に重宝する。								
		82	22	3	68	14	1—2	3	衝撃+貫通	M13ドゥカンディ
	Savory サヴォリ トロー	主力武器としてはちょっと心細いが、遠距離攻撃用のサブウェポンとしてなら十分使える。小型で軽量という点が魅力的である。								
		165	30	3	67	19	1—2	3	衝撃+貫通	M12サリバシュ輸送船
	G.C.C.9 G.C.C.9 レオノーラエンタープライズ	ジェイドメタル=ライマン社のブラスタ86mmのコピー製品。攻撃力と命中率のバランスが異なるが、見た目はまったく同じである。								
		267	39	3	66	24	1—2	3	衝撃+貫通	M15ディアラバ
	SavoryGO サヴォリGO トロー	攻撃力、命中率ともに高い、使い勝手の良いキャノン砲。その性能が災いして、後にジェイドメタル=ライマン社がフォルムを真似たコピー製品を販売する。								
		327	44	3	67	27	1—2	3	衝撃+貫通	闘技場
	H.C100 H.C100 ファイアバレー	H.Cシリーズのキャノン砲で、これはショルダー専用のもの。バランスのとれた性能を持っており、主力武器としても十分機能する。								
		471	55	3	67	34	1—2	3	衝撃+貫通	M20 ダカ仮設司令部
	Brasta96 ブラスタ96mm ジェイドメタル=ライマン	サヴォリGOのフォルムを真似た製品で、まったく同じ素材で作られている。攻撃力、命中率共に高く、コピー元のサヴォリGOよりも高い評判を得た。								
		646	68	3	68	41	1—2	3	衝撃+貫通	M24 ディーアン基地
	H.T3 Alt. フナギ3式砲改 イグチ	こちらはトロー社のサヴォリのコピー製品。ショルダー専用のキャノン砲は耐久力などの問題で作るのが難しく、他社製品のフォルムを真似たものが非常に多い。								
		857	83	3	68	49	1 2	3	衝撃+貫通	M28 補給部隊キャンプ
	Delta120 デルタ120mm ファイアバレー	最強のキャノン砲。ハンドキャノンでは最強のダブルコメットよりも攻撃力が高い。最強武装の例にもれず、デルタ120mmも闘技場でのみ入手が可能だ。								
		1104	99	3	68	58	1 2	3	衝撃+貫通	闘技場
	60mmCan 60mm砲 内蔵武器	ビガーM1に内蔵されているキャノン砲。ゲーム序盤に登場するため扱いにくく、肝心のアームパーツの性能もあまり良くない。								
		—	22	3	68	—	1 2	3	衝撃+貫通	—

バックパック

バックパック	名前 / 製造会社	解説	価格	重量	追加出力	アイテム数	購入場所
	BP-T3A / イグチ	搭載できるアイテムが1つしかないバックパック。すぐに買い替えよう。 最大射程=3	22	3	0	1	M2サリバシュ邸
	BP-T2A / レオノーラエンタープライズ	中型のバックパックで、2つのアイテムを搭載することができる。 最大射程=3	59	4	0	2	M3ドゥカンディ
	BP-T1A / ヴィンスジャパン	ランドセルのような形をしたバックパック。搭載できるアイテムは3つ。 最大射程=3	100	6	0	3	M7首都郊外の森
	BP-T4A / ジェイドメタル=ライマン	見た目は超小型のバックパックだが、アイテムを4つ搭載できる。 最大射程=3	149	12	0	4	M11ディアラバ
	BP-T3B / シュネッケ	簡単な操作ですぐに取り外しができるバックパック。重量がネックだ。 最大射程=4	206	11	0	3	M13ボーネア
	BP-T5A / イグチ	大型のバックパック。基本的には資材の運搬に多く使用される。 最大射程=5	266	17	0	4	M15ディアラバ
	BP-T3C / レオノーラエンタープライズ	軽量なバックパックで、5つのアイテムを搭載することが可能だ。 最大射程=3	336	13	0	5	M16クリア後ボーネア
	BP-T4B / ヴィンスジャパン	ちょっと重量のあるバックパック。アイテムを5つ持つことができる。 最大射程=4	412	18	0	5	M18ドゥカンディ
	BP-T5B / ジェイドメタル=ライマン	小型だが重量があるバックパック。あまり使い勝手は、良くない。 最大射程=5	496	24	0	5	M20ダカ仮設司令部
	BP-T3D / シュネッケ	アイテムを3つ搭載可能なバックパック。見た目よりも軽量である。 最大射程=3	594	18	0	6	M22ダカ仮設司令部
	BP-T4C / イグチ	背中全体を覆う大きなバックパックで、かなり重量がある。 最大射程=4	696	25	0	6	M24ディーアン基地
	BP-T5C / レオノーラエンタープライズ	かなり重いバックパック。アイテム搭載数が6の別のタイプをオススメする。 最大射程=5	807	34	0	6	M26補給部隊キャンプ
	BP-T3E / ヴィンスジャパン	軽量で7つのアイテムが搭載できる、高性能なバックパックだ。 最大射程=3	923	27	0	7	M28補給部隊キャンプ
	BP-T4D / ジェイドメタル=ライマン	最も重量のあるバックパック。BP-T3Eのほうが格段に性能が良い。 最大射程=4	1060	35	0	7	M31制海艦モント
	AG-1000A / ジェイドメタル=ライマン	大きな出力ユニットを内蔵したバックパックで、アイテムを搭載することはできない。	58	9	18	0	M2サリバシュ邸
	AG-450A / シュネッケ	ブースターによる加速で出力を上げるバックパック。小型なわりに性能は高い。	132	11	21	0	M3ドゥカンディ

バックパック	名前 製造会社	解説	価格	重量	追加出力	アイテム数	購入場所
	AG-640A AG-640A レオノーラエンタープライズ	AG-450Aとあまり大差のないバックパック。資金に余裕があるなら買いたいところだ。	207	12	24	0	M7首都郊外の森
	AG-1000B AG-1000B ジェイドメタル=ライマン	出力が27アップするバックパック。中型の出力ユニットを内蔵している。	292	13	27	0	M11ディアラバ
	AG-450B AG-450B シュネッケ	ブースタータイプのバックパックで、出力が31アップする。値段のわりに高性能だ。	392	15	31	0	M13ボーネア
	AG-640B AG-640B レオノーラエンタープライズ	3基の出力ユニットで機体のバランスを取り、一気に加速をする仕組みのバックパック。	498	17	35	0	M15ディアラバ
	AG-1000C AG-1000C ジェイドメタル=ライマン	出力が39アップするバックパック。機体の腰の角度を自動補正するバランサー内蔵。	617	18	39	0	M16クリア後ボーネア
	AG-450C AG-450C シュネッケ	AG-450Bの改良型バックパック。出力が43アップする。やや重量がある。	745	20	43	0	M18ドゥカンディ
	AG-640C AG-640C レオノーラエンタープライズ	AG-640Bの改良型。センサーを内蔵しており、後方から接近する物体を感知する。	892	22	48	0	M20ダカ仮設司令部
	AG-1000D AG-1000D ジェイドメタル=ライマン	出力が53アップするバックパック。大型の出力ユニットを内蔵している。	1056	23	53	0	M22ダカ仮設司令部
	AG-450D AG-450D シュネッケ	出力が58アップするバックパック。最新の冷却ユニットを内蔵している。	1228	25	58	0	M24ディーアン基地
	AG-640D AG-640D レオノーラエンタープライズ	AG-640シリーズの最終バージョン。出力を63アップすることができる。	1411	28	63	0	M26補給部隊キャンプ
	AG-1000S AG-1000S ジェイドメタル=ライマン	出力が69アップするバックパック。高機動ヴァンツァーを目指すなら必須である。	1613	30	69	0	M28補給部隊キャンプ
	AG-450S AG-450S シュネッケ	最大の出力を誇るバックパックだが、32という重量が気になるところだ。	1839	32	75	0	M31制海艦モント

シールド(肩)

シールド(肩)	名前 / 製造会社	解説	価格	防御力	出現率	サイズ	重量	装甲属性	購入場所
	SP06-N SP06-N ヴィンスジャパン	耐貫通装甲のシールド。軽い素材で出来ているので、巨大なわりに軽量である。	28	8	25	50	5	ノーマル	M2サリバシュ邸
	SN-46Z SN-46Z シュネッケ	小型だが防御力の高いシールド。装甲がノーマルという点がちょっと心細い。	32	10	25	50	6	ノーマル	M3ドゥカンディ
	Type198S 198式増加装甲 イグチ	耐貫通装甲の小型シールド。値段のわりには性能が低いといえるだろう。	63	11	25	50	6	耐貫通	M10OCU作戦司令部
	VS04-N VS04-N トロー	コストパフォーマンスに優れたノーマル装甲のシールド。非常に扱いやすい。	93	13	25	50	8	ノーマル	M11ディアラバ
	Type203S 203式増加装甲 イグチ	耐衝撃装甲のシールド。攻撃属性が衝撃の遠距離攻撃対策として効果を発揮する。	124	15	25	50	8	耐衝撃	M13クリア後ボーネア
	VS24-N VS24-N トロー	シールド表面の傾斜によって、弾丸をはじいて防ぐ。なかなか防御力が高い。	158	17	25	50	9	ノーマル	M16ボーネア
	SP02-N SP02-N ヴィンスジャパン	重量のある六角形のシールド。20という高い防御力が魅力的である。	203	20	25	50	11	ノーマル	M16クリア後ボーネア
	Type201S 201式増加装甲 イグチ	アームパーツ全体を覆う巨大シールド。このサイズにしては驚くほど軽量である。	246	22	25	50	12	耐衝撃	M18ドゥカンディ
	VS17-N VS17-N トロー	201式増加装甲よりもわずかに防御力が高い。ノーマルという装甲がネック。	304	25	25	50	13	ノーマル	M20ダカ仮設司令部
	SN-20 SN-20 シュネッケ	超小型のシールド。デコボコとしたシールドの表面で攻撃を受け流す。	354	28	25	50	15	ノーマル	M22ダカ仮設司令部
	SN-35 SN-35 シュネッケ	肩をすっぽりと覆うシールド。アームの動作を邪魔しない作りになっている。	425	31	25	50	17	ノーマル	M24ディーアン基地
	FireWall ファイアウォール レオノーラエンタープライズ	耐火装甲のシールド。非常に安定した性能を持っており、扱いやすい。	483	35	25	50	18	耐火	M26補給部隊キャンプ
	SN-120 SN-120 シュネッケ	防御力の高さが魅力的な、ノーマル装甲のシールド。値段のわりに高性能である。	568	38	25	50	20	ノーマル	M28補給部隊キャンプ
	SN-335 SN-335 シュネッケ	最強のシールドで、ズバ抜けて高い防御力を誇る。	659	42	25	50	22	ノーマル	M31制海艦モント

Item

アイテム

名前	価格	重量	解説	購入場所
Repair1 リペア1	10	1	パーツHPを最大HPの50%回復。HP0のパーツには効果が無い。	M2サリバシュ邸
Repair2 リペア2	50	2	パーツHPを最大HPの75%回復。HP0のパーツには効果が無い。	M2サリバシュ邸
Repair3 リペア3	100	4	パーツHPを最大値まで回復。HP0のパーツには効果が無い。	M3ドゥカンディ
Rebirth1 リバース1	80	2	パーツHPを最大HPの25%回復。HP0のパーツも修理可能。	M2サリバシュ邸
Rebirth2 リバース2	150	6	パーツHPを最大値まで回復。HP0のパーツも修理可能。	M3ドゥカンディ
SpareMG マシンガン弾倉	10	1	マシンガンに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareRF ライフル弾倉	10	1	ライフルに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareSG ショットガン弾倉	10	1	ショットガンに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareGR グレネード弾倉	10	2	グレネードに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareFR 火炎放射器タンク	10	2	火炎放射器に燃料を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareMI ミサイル弾	10	3	ミサイルに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareRK ロケット弾	10	3	ロケットに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareCA キャノン弾倉	10	2	キャノンに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareBZ バズーカ弾倉	10	2	バズーカに弾丸を補充するアイテム。	M2サリバシュ邸
SpareAM 対空ミサイル弾	10	3	対空ミサイルに弾丸を補充するアイテム。	M3ドゥカンディ
SpareAR 対空ロケット弾	10	3	対空ロケットに弾丸を補充するアイテム。	M3ドゥカンディ
Mine 地雷	30	2	仕掛けたスクエアに移動したユニットの脚パーツを破壊する。脚のないユニットに無効。	M3ドゥカンディ
Chafu チャフ	20	1	仕掛けたスクエアに移動した味方へのミサイル攻撃に対して、地形効果を30%上げる。	M3ドゥカンディ
Smoke スモーク	20	1	仕掛けたスクエアに移動した味方へのミサイル以外の攻撃に対して、地形効果を30%上げる。	M3ドゥカンディ
Repair All リペアオール	—	5	全パーツHPを最大値まで回復。HP0のパーツには効果が無い。	M6,10,15,22,24 /P77参照
Rebirth All リバースオール	—	7	全パーツHPを最大値まで回復。HP0のパーツも修理可能。	M15,22,24 /P77参照

Skill

スキル

バトルスキル

名前	タイプ	対応する攻撃	チェーン発動しやすいスキルタイプ	解説／取得レベル
Critical クリティカル	パワー	すべて	スピード	攻撃力をx%アップする。xはLV1(25) LV2(25) LV3(50) LVMAX(100)/格2 近5
Lucky ラッキー	パワー	すべて	スペシャル	攻撃がすべて命中すると攻撃力アップ、一発でも外れると攻撃力ダウン。/格15 近8 遠9
Charge チャージ	パワー	格闘	パワー	HPと出力を攻撃力にプラスする。命中すると自分にもダメージ。LVMAXになると受けるダメージが半減する。/格14
Shield Rush シールドラッシュ	パワー	格闘	スーパー	HP、出力、盾装甲を攻撃力にプラス。命中すると自分にもダメージ。LVMAXになると受けるダメージが半減する。盾装備が条件。/格27
Target ターゲット	パワー	近距離	スペシャル	命中率をx%アップ、攻撃力をy%アップする。x.yはLV1(10.10) LV2(20. 15) LV3(30.20) LVMAX(50.25)/近14
Side Attack サイドアタック	パワー	近距離	スピード	敵の回避率x%ダウン、攻撃力をy%アップする。x.yはLV1(10.10) LV2(20.15) LV3(30.20) LVMAX(50.25)/近19
Final Break ファイナルブレイク	パワー	格闘	—	アームHPのx%を攻撃力にプラス。命中すると自分のアームが破壊。両手がパンチかナックル専用。xはLV1(50) LV2(75) LV3(100) LV MAX(200)/格18
Disarm Armor ディサームアーマー	パワー	遠距離	パワー	敵のDFをx%ダウンさせる。xはLV1(50) LV2(50)(近距離でも対応) LV3(75) LVMAX(100)(近距離、格闘でも対応)/遠28
LV Damage レベルダメージ	パワー	格闘	スペシャル	総合LV×10のダメージを与える。/格11
Best Position ベストポジション	パワー	すべて	スピード	APボーナスがx倍になり、命中率がアップする。xはLV1(2) LV2(2) LV3(3) LVMAX(4)/格9 近3 遠5
Double Punch ダブルパンチ	スピード	格闘	スピード	両手で交互に攻撃し、攻撃回数が最大でx回プラスされる。両手がパンチかナックル専用。xはLV1(1) LV2(1) LV3(2) LVMAX(3)/格20
Feint フェイント	スピード	格闘 近距離	パワー	複数のスキルを装備している場合、次のスキルへの連鎖確率がx%アップする。xはLV1(50) LV2(100) LV3(150)LVMAX(200)/格3 近4
Switch スイッチ	スピード	近距離	スペシャル	両手で交互に攻撃し、攻撃回数が最大でx回増える。両手が同種の近距離武器専用。xはLV1(1) LV2(1) LV3(2) LVMAX(3)/近17
Speed スピード	スピード	近距離	スペシャル	弾丸の発射回数がx発増加。単発武器、攻撃回数が1の場合発動しない。xはLV1(1) LV2(1) LV3(2) LVMAX(3)/近10
Hit&Away ヒットアンドアウェイ	スピード	格闘 近距離	—	自分の攻撃終了後、強制的にそのターンを終了する。先制攻撃をした場合は、敵の攻撃まえに戦闘が終了する。/格23 近15
Counter Blow カウンターブロー	スピード	格闘	スーパー	格闘戦で先制攻撃をされた場合に、敵の攻撃を中断させ自分だけが攻撃をする。/格29
Counter Shot カウンターショット	スピード	近距離	スーパー	近距離戦で先制攻撃をされた場合に、敵の攻撃を中断させ自分だけが攻撃をする。/近20
Lethal Shot リーサルショット	スピード	近距離 遠距離	パワー	攻撃が命中したパーツをHPに関係なく破壊する。単発武器、発射回数が1の場合のみ可能。/近29
Full Bullet(S) フルブレット(S)	スピード	近距離	—	残りの弾丸をすべて打ちつくす。一発あたりの攻撃力は通常のx%。xはLV1(50) LV2(50) LV3(75) LVMAX(100)/近28
Full Bullet(L) フルブレット(L)	スピード	遠距離	—	残りの弾丸をすべて打ちつくす。 LV3では攻撃力がx%アップ。xはLV3(20) LVMAX(50)/遠23
Stun Punch スタンパンチ	スペシャル	格闘	スペシャル	攻撃が命中した敵をx%の確率でスタン状態にする。xはLV1(30) LV2(30) LV3(50) LVMAX(80)/近17

名前	タイプ	対応する攻撃	チェーン発動しやすいスキルタイプ	解説／取得レベル
Heat Blow ヒートブロー	スペシャル	格闘	パワー	格闘攻撃が従来持っている「衝撃」の攻撃属性に「炎熱」を加える。/格5
Sting Blow スティングブロー	スペシャル	格闘	スーパー	格闘攻撃が従来持っている「衝撃」の攻撃属性を「貫通」に変化させる。/格12
Terror Shot テラーショット	スペシャル	近距離	スペシャル	攻撃が命中した敵をx%の確率でテラー状態にする。xはLV1(30) LV2(30) LV3(50) LVMAX(80)/近12
Duel デュエル	スペシャル	近距離	スピード	近距離攻撃において、すべての攻撃が同一パーツに集中する。ただし、パーツの指定はできない。/近16
Body First ボディファースト	スペシャル	近距離	スピード	一発目の攻撃は必ずボディに命中する。/近27
Arm First アームファースト	スペシャル	近距離	スーパー	一発目の攻撃は必ずアームに命中する/近13
Leg First レッグファースト	スペシャル	近距離	パワー	一発目の攻撃は必ずレッグに命中する。当たれば、敵をx%の確率でパニック状態に。xはLV1(30) LV2(30) LV3(50) LVMAX(80)/近6
Guide ガイド	スペシャル	遠距離	パワー	遠距離攻撃において、すべての攻撃が同一パーツに集中する。ただし、パーツの指定はできない。/遠26
All or Nothing オールオアナッシング	スペシャル	近距離 遠距離	スピード	全弾命中するか、全弾外れるかのどちらか。単発武器、攻撃回数が1の場合は不可能。/近24 遠16
First ファースト	フィールド	すべて	スピード	先制攻撃権を得るが、敵を完全に破壊しない限り必ず反撃される。/格6 近9
Field Effect フィールドエフェクト	フィールド	すべて	フィールド	格闘戦を行う場合に、自分は地形効果を失わない。/格8 近11
Hold Attack ホールドアタック	フィールド	すべて	フィールド	先制攻撃権を譲る代わりに、命中率x%アップ、攻撃力y%アップ。x.yはLV1(10.10) LV28(15.20) LV3(20.30) LVMAX(30.50)/格21 近18
Dead Angle デッドアングル	フィールド	格闘 近距離	スピード	複数のスキルを装備している場合、敵の背後に回り込み、次のスキルへの連鎖確率をx%アップする。xはLV1(25) LV2(50) LV3(75) LVMAX(100)/近21
Dash ダッシュ	フィールド	近距離	フィールド	近距離攻撃を格闘戦の条件で行う。地形効果なし、盾の防御は無効になり、攻撃は必ず上半身に命中する。/近7
Strike ストライク	フィールド	すべて	スペシャル	最初のx発は必ず命中する。xはLV1(1) LV2(1) LV3(2) LVMAX(3)/格30 近30
Find Out ファインドアウト	フィールド	すべて	スピード	敵の攻撃の、最初のx発は必ず回避する。xはLV1(1) LV2(1) LV3(2) LVMAX(3)/近26
Immortal イモータル	フィールド	すべて	フィールド	パーツのHPが0になっても、その戦闘終了までは破壊されない。/格24
Escape エスケープ	フィールド	すべて	フィールド	先制攻撃をされた場合に、そのターンを強制的に終了させる。/格26 近22 遠19
Shield Wall シールドウォール	フィールド	すべて	フィールド	敵の攻撃がすべてシールドに命中する。盾を装備していないと発動しない。/近23 遠12
Sniper スナイパー	スーパー (アッシュ)	近距離	スペシャル	一発目の攻撃は必ずボディに命中する。ライフル装備時のみ発動。攻撃力をxアップ。xはLV1(10) LV2(20) LV3(30) LVMAX(50)/近25
Hunting ハンティング	スーパー (ジョイス)	近距離 遠距離	パワー	命中率x%アップ、攻撃力y%アップ。x.yはLV1(10.10) LV(20.15) LV3(30.20) LVMAX(50.25)/遠20

バトルスキル

名前	タイプ	対応する攻撃	チェーン発動しやすいスキルタイプ	解説／取得レベル
High Speed ハイスピード	スーパー (エイミア)	近距離	パワー	弾丸の発射回数がx発増加する。単発武器、攻撃回数が1の場合は不可。xはLV1(2) LV2(2) LV3(3) LVMAX(5)/近25
Beat Up ビートアップ	スーパー (グリフ)	格闘	スペシャル	攻撃回数が最大でx回プラス。両手がパンチ、ナックル、ロッドのいずれかあることが条件。xはLV1(1) LV2(1) LV3(2) LVMAX(3)/格25
2LV Damage 2レベルダメージ	スーパー (トマス)	格闘	パワー	総合LV×20のダメージを与える。/格22
MG Blow マシンガンブロー	スーパー (ロッキー)	格闘	パワー	攻撃回数がx回増加する。xはLV1(1) LV2(1)LV3(2) LVMAX(3)/格22
Destruct デストラクト	スーパー (ロズウェル)	遠距離	スピード	攻撃力x %アップ。x LV1(50)LV2(50)LV3(100) LVMAX(200)/遠24
Super Lucky スーパーラッキー	スーパー (サユリ)	すべて	パワー	攻撃がすべて命中すると攻撃力アップ、一発でも外れると攻撃力ダウン。ラッキーよりも上昇する攻撃力が高い。/近25
Shooting Star シューティングスター	スーパー (リーザ)	遠距離	ー	残りの弾丸をすべて打ち尽くす。攻撃力x%アップ。xはLV1(20) LV2(20) LV3(50) LVMAX(100)/遠25
Crusader クルセイダー	スーパー (コーディ)	格闘	スペシャル	攻撃が命中すると、クリティカル+スタンパンチの効果を敵に与える/格22
Back Attack バックアタック	スーパー (バイク)	近距離 遠距離	スペシャル	敵回避率x%ダウン、攻撃力y%アップ。x.yはLV1(10.10) LV2(20.15) LV3(30.20) LVMAX(50.25)/遠21
Blast Blow ブラストブロー	スーパー (メイラン)	格闘	スピード	攻撃が命中したパーツをHPに関係なく破壊する。単発武器、発射回数が1の場合のみ可能。/近25

※ x,yは、スキルがたびたび発動し、レベルアップするとその部分の数値が上がることを示している。とくに記されていないものは、発動率が上がる。
※ 取得レベルは、格は格闘、近は近距離、遠は遠距離を表す。例:格5であれば、格闘(Fight)のLVが5になると取得するという意味。
複数ある場合はどちらかのレベルになれば取得する。

オーナースキル

名前	対象	解説/取得キャラクターと★の数
Z.O.C Z.O.C	敵	このスキルを装備したユニットの周辺スクエアに入った敵ユニットは、前後左右1スクエアしか移動できなくなる。/ジョイス、エイミア、ロズウェル、リーザ★4個目。バイク★5個目、他は★3個目
Steal スチール	敵	降伏状態の敵ユニットから、パーツ以外のアイテムをランダムでひとつ奪い、倉庫へ送る。闘技場では無効。/ジョイス★3個目。トマス、ロズウェル、バイク★4個目
Morale モラル	味方	周辺スクエアにいる味方ユニットの回避率5%アップ、命中率5%アップ、バトルスキル発動率5%アップ。/トマス★7個目
Skill up スキルアップ	味方	周辺スクエアに入った味方ユニットの戦闘スキル発動率x%アップ。xはLV1(50) LV2(100)/サユリ★4個目。トマス★6個目
Skill Down スキルダウン	敵	周辺スクエアに入った敵ユニットの戦闘スキル発動率x%ダウン。xはLV1(50) LV2(75)/バイク★3個目。グリフ★6個目
Refresh リフレッシュ	味方	ターン開始時に周辺スクエアにいる味方パイロットのパニック、テラーを回復。LV2はスタンも回復する。/リーザ★3個目。エイミア、サユリ、コーディ★5個目
Help ヘルプ	味方	周辺スクエアにいる味方ユニットへの攻撃をすべて身代わりとして受ける。/アッシュ★7個目
Stop ストップ	敵	周辺スクエアにいる敵ユニットは移動不能になる。/グリフ★7個目
Skill Control スキル無効	敵	周辺スクエアにいる敵ユニットはバトルスキルを使用できない。/サユリ★7個目
Defense ディフェンス	味方	周辺スクエアにいる味方の回避率がx%アップする。xはLV1(10) LV2(15) LV3(20)/エイミア★3個目。ロッキー★6個目
Surprise サプライズ	敵	周辺スクエアにいる敵ユニットの回避率がx%ダウンする。xはLV1(10) LV2(15) LV3(20)/コーディ★4個目。ジョイス★[illegible]個目
Hold Back ホールドバック	敵	周辺スクエアにいる敵ユニットは攻撃することができない。ただし反撃は可能。/コーディ★7個目
Deep Strike ディープストライク	味方	周辺スクエアにいる味方ユニットの命中率がx%アップする。xはLV1(10) LV2(15) LV3(20)/ロズウェル★3個目。アッシュ★[illegible]個目
Intercept インターセプト	敵	周辺スクエアにいる敵ユニットの命中率x%ダウン。xはLV1(10) LV2(15) LV3(20)/メイラン★4個目。リーザ★7個目
AP Plus APプラス	味方	ターン交代時、周辺スクエアにいる味方のアクティブポイント回復量が+2される。/エイミア★7個目
AP Minus APマイナス	敵	ターン交代時、周辺スクエアにいる敵のアクティブポイント回復量が-2される。/ロッキー★7個目
Invalid APB APB無効	敵	周辺スクエアにいる敵の攻撃時、余ったアクティブポイントによる命中率の上昇(アクティブポイントボーナス)を無効化する。/ロズウェル★6個目。バイク★[illegible]個目
Support APB APB支援	味方	周辺スクエアにいる味方の攻撃時、余ったアクティブポイントに自分のアクティブポイントを加え、命中率をアップさせる。/ジョイス、ロズウェル★7個目
Surrender Call 降伏勧告	敵	HPが極端に減少している敵を降伏させる。闘技場、対戦では効果がない。/アッシュ、トマス★[illegible]個目、リーザ、メイラン★5個目
Invalid Honor オーナー無効	敵	周辺スクエアにいる敵ユニットは「オーナー無効」以外のオーナースキルは使用できない。/メイラン★7個目

※ オーナースキルは、ストーリー後半で登場する無人兵器には、効果がない。

オーナースキル取得リスト

各キャラクターはオーナーポイント(下の表のP)を一定数得るごとに★を獲得し、3個目以降下記のタイミングでオーナースキルを取得する。★の数はステータス画面で確認できる。

キャラクター	★1個目20P	★2個目50P	★3個目90P	★4個目140P	★5個目200P	★6個目270P	★7個目350P
アッシュ	―	―	Z.O.C	降伏勧告	―	ディープストライク LV2	ヘルプ
ジョイス	―	―	スチール	Z.O.C	―	サプライズ LV2	APB支援
エイミア	―	―	ディフェンス LV1	Z.O.C	リフレッシュ LV2	―	APプラス
グリフ	―	―	Z.O.C	スチール	―	スキルダウン LV2	ストップ
トマス	―	―	Z.O.C	降伏勧告	―	スキルアップ LV2	モラル
ロッキー	―	―	Z.O.C	スチール	―	ディフェンス LV2	APマイナス
ロズウェル	―	―	ディープストライク LV1	Z.O.C	―	APB無効	APB支援
サユリ	―	―	Z.O.C	スキルアップ LV1	リフレッシュ LV2	―	スキル無効
リーザ	―	―	リフレッシュ LV1	Z.O.C	降伏勧告	―	インターセプト LV2
コーディ	―	―	Z.O.C	サプライズ LV1	リフレッシュ LV1	―	ホールドバック
バイク	―	―	スキルダウン LV1	スチール	Z.O.C	―	APB無効
メイラン	―	―	Z.O.C	インターセプト LV1	降伏勧告	―	オーナー無効

コンピュータスキル

名称	対象	解説
ENERGY SAVE エネルギーセーブ	自分	装備パーツのランニングコストがすべて20%ダウンする。LV2ではすべて50%ダウンする。
MOVE PLUS ムーブプラス	自分	移動力(Move)が+1される。LV2は移動力が+2される。
RANGE PULS レンジプラス	自分	遠距離武器の射程距離が+1される。LV2は射程距離が+2される。
AUTO SIGHT(S) オートサイト(S)	自分	近距離攻撃の際、消費するアクティブポイントがLV1では半分になる。LV2ではアクティブポイントを消費しない。
AUTO SIGHT(L) オートサイト(L)	自分	遠距離攻撃の際、消費するアクティブポイントが-1される。LV2ではアクティブポイントは-3される。
AUTO DEFENCE オートディフェンス	自分	攻撃を受けた際、消費するアクティブポイントが-1される。LV2は-2、つまりアクティブポイントを消費しない。
BALANCE UP バランスアップ	自分	装甲値(DF)を越えるダメージを受けても機体のバランスを崩さない。
POWER DOWN(S) パワーダウン(S)	敵	敵ユニット搭載のコンピュータの近距離攻撃修正を0にする。
POWER DOWN(F) パワーダウン(F)	敵	敵ユニット搭載のコンピュータの格闘攻撃修正を0にする。
POWER DOWN(L) パワーダウン(L)	敵	敵ユニット搭載のコンピュータの遠距離攻撃修正を0にする。
SDP SYSTEM SDPシステム	自分	貫通属性の攻撃を受けた際、10ダメージ以下の場合は0として計算される。LV2では20ダメージ以下でも0になる。
DMP SYSTEM DMPシステム	自分	100ダメージ以上の攻撃を受けた場合、ダメージは100として計算される。ただし、炎熱属性の攻撃に対しては無効。
DDP SYSTEM DDPシステム	自分	攻撃を受けたパーツが完全に破壊された場合でも、HPが1残る。
SHOCK ABSORB ショックアブソーブ	自分	スタンパンチのスキルが発動中の敵の攻撃を受けても、スタン状態にならない。衝撃属性の攻撃に対してのみ有効。
SATELLITE サテライト	敵	敵がいるスクエアの地形効果をなくす。
AUTO REPAIR オートリペア	自分	ターン開始時にもっともHPの少ないパーツのHPを、最大HPの5%回復する。LV2は10%回復する。
AUTO REPAIR ALL オートリペアオール	自分	ターン開始時に全パーツのHPを、各パーツの最大HPの5%回復する。LV2は10%回復する。
LEARNING SYSTEM ラーニングシステム	自分	敵にダメージを与えて得られる経験値が2倍になる。
DETECT MINE ディテクトマイン	自分	移動スクエア選択時に、地雷設置箇所に目印が表示される。

OCUフォーラム:アドレスOCUF

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
兵器情報	OCHRE	OCU軍兵器情報
データベース	OCTAGON	キャラクター情報(ASH/JOYCE/AMIA/GRIFF/THOMAS/ROCKY/ROSWELL/LISA/SAYURI/HORDMAN/DOMINGO/KWANGJU)
情報部	OCTAVE	各種情報(LISA→FENRIL→GABRIEL/SAYURI→BOLDCAT/KWANGJU)
ハフマン紛争について	HUFFMAN	各種情報(MADEIRA)
サカタインダストリィについて	SAKATA	各種情報(OCILIPY)
ダークギースについて	DARKGEES	各種情報(KYATT)

アロルデシュ軍フォーラム:アドレスALF

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
兵器情報	ALBEIT	アロルデシュ軍兵器情報
データベース	ALCOVE	キャラクター情報(MAYLAN/VEN/GWIANDA)
アロルデシュ軍について	ALERT	各種情報(MAYLAN)
装備納品表	DEACON	各種情報(BANIYAN)

バーグ運輸フォーラム:アドレスBURG

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
データベース	BUDED	キャラクター情報(SALIBASH/LIRA)
オンラインショップ	ONSET	オンラインショッピング

アーリーバード衛星監視システム:アドレスE.BIRD

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
監視情報1	STABBER	ミッション 1 マップ、敵部隊ユニット
監視情報2	STALIN	ミッション 2 マップ、敵部隊ユニット
監視情報3	STAGER	ミッション 3 マップ、敵部隊ユニット
監視情報4	STAID	ミッション 4 マップ、敵部隊ユニット
監視情報5	STALKY	ミッション 5 マップ、敵部隊ユニット
監視情報6	STAMEN	ミッション 6 マップ、敵部隊ユニット
監視情報7	STANDEE	ミッション 7 マップ、敵部隊ユニット
監視情報8	STAPLE	ミッション 8 マップ、敵部隊ユニット
監視情報9	STANBY	ミッション 9 マップ、敵部隊ユニット
監視情報10	STALE	ミッション10マップ、敵部隊ユニット
監視情報11	SAGGY	ミッション11マップ、敵部隊ユニット
監視情報12	SALINE	ミッション12マップ、敵部隊ユニット
監視情報13	SLUKI	ミッション13マップ、敵部隊ユニット
監視情報14	SANCTUM	ミッション14マップ、敵部隊ユニット

※パスワード、コールサイン、チェックコードによっては、ミッションが進まないと入力を受け付けない物もある。

アーリーバード衛星監視システム：アドレスE.BIRD

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
監視情報15	SANDROT	ミッション15マップ、敵部隊ユニット
監視情報16	SANGRIA	ミッション16マップ、敵部隊ユニット
監視情報17	SANE	ミッション17マップ、敵部隊ユニット
監視情報18	SAPIENT	ミッション18マップ、敵部隊ユニット
監視情報19	SATIRE	ミッション19マップ、敵部隊ユニット
監視情報20	SAFARI	ミッション20マップ、敵部隊ユニット
監視情報21	SEANCE	ミッション21マップ、敵部隊ユニット
監視情報22	SEAFOWL	ミッション22マップ、敵部隊ユニット
監視情報23	SECEDE	ミッション23マップ、敵部隊ユニット
監視情報24	SECTION	ミッション24マップ、敵部隊ユニット
[illegible]	SECULAR	ミッション25マップ、敵部隊ユニット
監視情報26	SADATE	ミッション26マップ、敵部隊ユニット
監視情報27	SEEDY	ミッション27マップ、敵部隊ユニット
監視情報28	SELVAGE	ミッション28マップ、敵部隊ユニット
監視情報29	SEMINAR	ミッション29マップ、敵部隊ユニット
監視情報30	SENAT	ミッション30マップ、敵部隊ユニット
監視情報31	SEPAL	ミッション31マップ、敵部隊ユニット

闘技場データベース：アドレスCOLOSEUM

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
兵器情報	COALFACE	闘技場に登場するヴァンツァー情報
データベース	COBWEB	闘技場に登場するキャラクター情報
秘密データ	COCHIN	闘技場に登場する特殊キャラクター情報

DNCニュースフォーラム：アドレスDNC

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
DNCニュース	DOCTRAL	ニュース
アロルデシュの歴史	ALTER	各種情報
秘密データ	ITIOARY	秘密パスワードの公開とヒント

レオノーラエンタープライズフォーラム：アドレスLEONORA

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	LEADEN	兵器情報
秘密データ	NORALOE	各種情報
秘密の商品案内	LEAFED	秘密兵器情報

Network

ネットワーク

イグチ重工フォーラム：アドレスIGUCHI

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	IGLOO	兵器情報
コンピュータクロックアップ	IGNOBLE	コンピュータのクロックアップ
秘密データ	IHCUGI	ダークギースフォーラムのパスワード情報

霧島重工フォーラム：アドレスKIRISIMA

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	KIDSKIN	兵器情報
コンピュータクロックアップ	KINDLE	コンピュータのクロックアップ

ヴィンスジャパンフォーラム：アドレスVINESJP

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	VIADUCT	兵器情報
コンピュータクロックアップ	VICIOUS	コンピュータのクロックアップ

ジェイドメタル=ライマンフォーラム：アドレスJM=LY

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	JOCULAR	兵器情報
コンピュータクロックアップ	JONQUIL	コンピュータのクロックアップ
秘密の商品案内	MEAL	秘密兵器情報

ヴェルダフォーラム：アドレスVELDA

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	VIAND	兵器情報

必武(ビィウゥ)フォーラム：BIWU

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	BICARB	兵器情報

パペールフォーラム：アドレスPAPEL

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	PAEAN	兵器情報
コンピュータクロックアップ	PALAIS	コンピュータのクロックアップ

ディアブルアビオニクスフォーラム：アドレスDIABLE

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	DIAPER	兵器情報
コンピュータクロックアップ	DIACTIC	コンピュータのクロックアップ

ファイアバレーフォーラム：アドレスFIREVALY

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	FAITH	兵器情報
コンピュータクロックアップ	FAKIR	コンピュータのクロックアップ

※ パスワード、コールサイン、チェックコードによっては、ミッションが進まないと入力を受け付けない物もある。

ウォルター=ヴォネガットフォーラム:アドレスWT=VN

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	WAGER	兵器情報

シュネッケフォーラム:アドレスSCHNECKE

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	SCATTER	兵器情報
コンピュータクロックアップ	SCUFF	コンピュータのクロックアップ
秘密データ	SN	様なヴァンツァーの入手(GERMANY)
秘密の商品案内	SCISSOR	様なヴァンツァーの情報

センダーフォーラム:アドレスSENDER

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	SCHERZO	兵器情報
コンピュータクロックアップ	SCHUSS	コンピュータのクロックアップ

トローフォーラム:アドレスTAUREAU

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	TELERAN	兵器情報

バレストロフォーラム:アドレスBALESTRO

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	BAFFLE	兵器情報

ナクソスフォーラム:アドレスNAXOS

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
コンピュータクロックアップ	NACRE	コンピュータのクロックアップ

テルアビブエアロスペースフォーラム:アドレスT.A.S

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	TABARD	兵器情報

マセルインダストリィフォーラム:アドレスMASEL

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
商品案内	MAJYAR	兵器情報

インターゲーンフォーラム:アドレスING

データ名	パスワード	内容(コールサイン、チェックコード)
お[illegible]	INCISE	各種情報(INTGEHEN)
秘密商品案内	NOTE	兵器情報

た〜と

な〜の

は〜ふ

ま～も

や～よ

ら～ろ

A~Z

数字

英語の読みかた

英語名	日本語名
A	
AAssault	アールアッソー
Abbot	アボット
Adler	アードラー
A.Finch	エアフィンチ
AirWild	エアヴィルト
Alchimia	アルキミア
Alchmy	アルケミー
All or Nothing	オールオアナッシング
AP Minus	APマイナス
AP Plus	APプラス
Arm First	アームファースト
AudenM	オーデンM
Autel	オテル
AUTO DEFENCE	オートディフェンス
AUTO REPAIR	オートリペア
AUTO REPAIR ALL	オートリペアオール
AUTO SIGHT	オートサイト
B	
Back Attack	バックアタック
BALANCE UP	バランスアップ
Balliol	ベリオール
BarHorn	バーホーン
Barubari	バルバリ
Bassoon	バスーン
B.Buster	ボーンバスター
BearClaw	ベアクロー
Beat Up	ビートアップ
Best Position	ベストポジション
BFinch	Bフィンチ
BlackSea	ブラックシー
Blast Blow	ブラストブロー
BlueArm	ブルーアーム
Body First	ボディファースト
BoltTusk	ボルトタスク
Bosch	ボッシュ
Brasta	ブラスタ
B.Thrush	ブルスラッシュ
Budget	ビュジェ
Burgiba	ブルギバ
C	
Caiard	ケアード
Calm	カーム
Cardinal	カーディナル
Carillon	カリヨン
Castigo	カスティゴ
Chafu	チャフ
C.Hammer	クレイジーハマー
Charge	チャージ
Chronik	クローニク
Clavier	クラヴィエ
Clio	クレイオー
Cobbet	コベット
Counter Blow	カウンターブロー
Counter Shot	カウンターショット
Critical	クリティカル
Cromer	クロマー
Crusader	クルセイダー

DATA INDEX　データ索引

D

DarkClaw	ダーククロー
Dash	ダッシュ
DawnStar	ドーンスター
DDP SYSTEM	DDPシステム
Dead Angle	デッドアングル
DeadClow	デッドクロー
Deep Strike	ディープストライク
Defense	ディフェンス
Degen	デーゲン
Delikat	デリカート
Delta	デルタ
Destruct	デストラクト
DETECT MINE	ディテクトマイン
Disarm Armor	ディサームアーマー
DMP SYSTEM	DMPシステム
Donkey	ドンキー
Double Punch	ダブルパンチ
Duel	デュエル
DummClaw	ダムクロー

E

Eaglet	イーグレット
ENERGY SAVE	エネルギーセーブ
Escape	エスケープ
Ethel	エセル

F

FearIron	フェアアイアン
Feint	フェイント
Field Effect	フィールドエフェクト
Final Break	ファイナルブレイク
Finch	フィンチ
Find Out	ファインドアウト
FineHorn	ファインホーン
FireAnt	ファイアアント
FireOwl	ファイアアウル
Firerock	ファイアロック
FireTusk	ファイアタスク
FireWall	ファイアウォール
First	ファースト
FlatSoul	フラットソウル
Forman	ホーマン
Frost	フロスト
Full Bullet	フルブレット

G

Gaff	ギャフ
Galumph	ギャランフ
Gemas	グマス
GiaourG1	ジャウアーG1
Girino	ジリーノ
Giza	ギザ
Goldius	ゴルディアス
Goran	ゴラン
GosHawk	ゴスホーク
G.Pound	ゴッドパウンド
Greery	グリーリー
Grenze	グレンツェ
Grop	グロップ
Grossy	グロッシー
Growtask	グロウタスク
Guanaco	グアナコ
Guide	ガイド
Gust	ガスト

H

Hard Blow	ハードブロウ
HardRod	ハードロッド
HartWand	ハルトヴィント
HartZahn	ハルトツァーン
HawkOwl	ホークアウル
H.Buster	ヒュージバスター
HeadFire	ヘッドファイア
Heat Blow	ヒートブロー
Heil	ヘイル
HellPond	ヘルポンド
Help	ヘルプ
HexaFire	ヘキサファイア
HigaT9SG	ヒガ9式散弾銃
High Speed	ハイスピード
Hi.Skua	ハイスキュア
Hit&Away	ヒットアンドアウェイ
H.Needle	ホットニードル
Hold Attack	ホールドアタック
Hold Back	ホールドバック
Holism	ホリズム
H.Pierce	ヒルピアス
H.Pond3	ヘルポンド3
H.Pound	ヘビーパウンド
H.Rat	ヒートラット
H.River	ホットリバー
H.T3 Alt	フナギ3式砲改
HunagiT3	フナギ3式砲
Hunting	ハンティング
HurtClub	ハートクラブ

I

Ibis	イービス
IgelEins	イーゲルアインス
Immortal	イモータル
Intercept	インターセプト
Invalid APB	APB無効
Invalid Honor	オーナー無効
IronLump	アイアンランプ
Isthmus	イスマス
IyanaW	嫌なヴァンツァー

J

Jingo	ジンゴウ
Jouvet	ジュヴェ
JouvetD	ジュヴェドゥ
Jura	ユーラ
JuriEX	ジュアリーEX

K

Kaeru	かえる
Kafir	カーフィル
KeenEdge	キーンエッジ
Koodoo	クードゥー
Krems40	クレムス40
K.Saber	キーンセイバー

L

LastWord	ラストワード
LaterBoa	レイターボア
L.Buster	ライトバスター
LEARNING SYSTEM	ラーニングシステム
Leg First	レッグファースト
Legende	レゲンデ
Lethal Shot	リーサルショット
Lucky	ラッキー
LV Damage	レベルダメージ

M

Madcap	マッドキャップ
MadIron	マッドアイアン
Mainata	メナート
Manage	マネージュ
MCarlle	Mカイユ
MG Blow	マシンガンブロー
M.Hammer	マッドハマー
MinaMyna	ミナマイナ
Mine	地雷
Morale	モラル
Moth	モス
Motive	モーティブ
MOVE PLUS	ムーブプラス
Myna	マイナ
MythosA	ミュートスA

N

Neco	ねこ
Negus	試作品ニーガス
Niche	ニッチ

O

Obadiah	オバディア
Onrush	オンラッシュ
Opfer	オップファー
Otakesan	おたけさん

P

P.Stake	プレスステイク
Pews	ピュース
Plover	プラヴァー
P.Needle	プレスニードル
Pound	パウンド

Pounder	パウンダー
POWER DOWN	パワーダウン
P.Sting	プレススティング
PeakGaza	ピークガザ
Pundit	パンティット

Q

Qwagga	クアガ

R

RacyHorn	レイジーホーン
RANGE PULS	レンジプラス
Rapace	ラパース
Raven	レイブン
RavenClaw	レイブンクロー
Rebirth	リバース
RedArm	レッドアーム
RedCrow	レッドクロウ
Refresh	リフレッシュ
Regulus	レーグルス
ReilHorn	レイルホーン
Repair	リペア
Repairall	リペアオール
Rebirthall	リバースオール
Robust	ロブスト
RockJack	ロックジャック
RockKing	ロックキング
Rodder	ロッダー
Runge	ルンゲ

S

SATELLITE	サテライト
Savory	サヴォリ
S.Buster	スカルバスター
SDP SYSTEM	SDPシステム
Shield Rush	シールドラッシュ
Shield Wall	シールドウォール
SHOCK ABSORB	ショックアブソーブ
Shooting Star	シューティングスター
Side Attack	サイドアタック
SinLibra	シンリブラ
Skill Control	スキル無効
Skill Down	スキルダウン
Skill up	スキルアップ
Skua	スキュア
SkyGos	スカイゴス
SkyMyna	スカイマイナ
SkySnipe	スカイスナイプ
Smoke	スモーク
Snipe	スナイプ
Sniper	スナイパー
SpareAM	対空ミサイル弾
SpareAR	対空ロケット弾
SpareBZ	バズーカ弾倉
SpareCA	キャノン弾倉
SpareFR	火炎放射器タンク
SpareGR	グレネード弾倉
SpareMG	マシンガン弾倉
SpareMI	ミサイル弾
SpareRF	ライフル弾倉
SpareRK	ロケット弾
SpareSG	ショットガン弾倉
Speed	スピード
S.Snipe	スカイスナイプ
Stabline	スタブライン
State	ステイト
Steal	スチール
Sting Blow	スティングブロー
Stop	ストップ
Strike	ストライク
Stun Punch	スタンパンチ
Super Lucky	スーパーラッキー
Support APB	APB支援
Surprise	サプライズ
Surrender Call	降伏勧告
Switch	スイッチ

T

T100BMG	100式改機銃
T103MG	103式機関銃
T95MG	95式機関銃
T98RifleA	98式狙撃銃甲型
T98RifleB	98式狙撃銃乙型
TallDog	トールドッグ
Talon	タロン
Target	ターゲット
Tatou	タトウ
TeDeum	テディウム
Terror Shot	テラーショット
Thrush	スラッシュ
Tomtit	トムティット
Trero	トレーロ
Type100A	100式甲 火球
Type100MG	100式機銃
Type102A	102式甲 強陣
Type102B	102式乙 強陣
Type99A	99式甲 月弓
Type99AR	99式甲R
Type99B	99式乙 月弓
Type99BR	99式乙R

V

Vajie	バジェ
Venus	ビーナス
Vigor	ビガー
VNBudget	VNビュジェ

W

Waiden	ヴァイデン
Warbler	ウォーブラー
Warlus	ウォーラス
Warmer	ウォーマー
W.Blade	ダブルブレード
W.Commet	ダブルコメット
WetBlood	ウェットブラッド
W.Fang	ダブルファング
W.Finger	ダブルフィンガー
Wild	ヴィルト
Winnie	ウィニー
WisHorn	ウィズホーン
WitHorn	ウイットホーン
W.Neil	ダブルネイル
Wrentit	レンティット
Wulger	ヴュルガー

Z

Zaigout	ザイゴート
Zeal	ジール
Zebu	ジービュ
Zeder	ツェーダー
Zenith	ゼニス
ZenithRv	ゼニスレブ
Zora	ゾラ
Zwige	ツィーゲ

数字

2LV Damage	2レベルダメージ
30mmToer	30mmトヴェリ
56mmEtwa	56mmエトヴァ
60mmCan	60mm砲
75mmCan	75mm砲

フロントミッションセカンド　ガイドブック
～ヴァンツァー オブ ジ エリート～

1998年1月5日　初版発行

発行人　[illegible]
編集人　浜村弘一
副編集人　野田　聡
編集長　田原誠司
編集長代理　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
発行所　株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話　03-5351-8111
発売元　株式会社アスペクト
〒160　東京都新宿区西新宿3-11-20　オフィススクエアBLD新宿5F
電話　03-3299-1493

構成・執筆	鈴木ドイツ
	FREE WRITER TEAM FAKE
	(國沢弾・藤沢盾・林智加良・穴吹和久)
編集	吉村顕司(ファミ通書籍編集部)
編集協力	高橋知秀(ファミ通書籍編集部)
	山口　誠(ファミ通書籍編集部)
装丁・デザイン監修・レイアウト	小川真子(ファミ通書籍編集部)
デザイン・レイアウト	大里浩二(シンクスネオ)
	大井由実子(シンクスネオ)
	野中郁子
カバーイラスト	末弥　純
イラスト	木下ともたけ
写真	愛甲タケシ
地紋迷彩CG	ORTAS
マップCG	石井　潔
マップ協力	中里有吾(ファミ通書籍編集部)
CGイラスト協力	佐和健治
資料提供・監修	株式会社スクウェア
進行管理	高橋敦子(ファミ通書籍編集部)
製作購買	鎌倉計子
印刷	大日本印刷株式会社

●本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、あらかじめご了承下さい。

定価はカバーに表示しています。
ISBN4-89366-883-8 ●1189080　　Printed in Japan

SION 2
EBOOK
THE ELITE
ンド ガイドブック
オブ ジ エリート〜



ISBN4-89366-883-8
C0076 ¥1200E
9784893668837
1920076012006

アスペクト
定価 本体1200円 ＋税



フロントミッションセカンド ガイドブック
~ヴァンツァーオブジエリート~
ASPECT

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

バイオ ハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド ……1,200円
バイオハザード パーフェクトガイド Inside of BIO-HAZARD ……1,165円
サターン版 バイオ ハザード オフィシャルガイド ……1,200円
みんなのGOLF 公式ガイドブック ……1,300円
ウキウキ釣り天国 人魚伝説の謎 魚釣大全 ……1,200円
[illegible]ダーズ2キリングセッション 公式ガイドブック ……850円
ゼロヨンチャンプ Doozy-J 最速チュ[illegible]
クーロンズ・ゲート公式ガイドブック ……[illegible]
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 蒐集之書 ……[illegible]
女神異聞録ペルソナ公式ガイドブック ……[illegible]
女神異聞録ペルソナ倶楽部 ……[illegible]
バウンティーソード・ファースト 公式ガイドブック ……1,300円
モンスターファームブリーダーズガイド ……950円
PS版ダービースタリオン ブリーダーズバイブル ……950円
ダービースタリオン 公式ガイドブック ……1,600円
ダービースタリオン 全書 ……1,900円
ファイナルファンタジータクティクス大全 ……1,200円
ファイナルファンタジーVII 解体真書 ……1,165円
ファイナルファンタジーVII 公式設定資料集 ……951円
サガフロンティア 解体真書 ……1,400円
リンダキューブアゲイン 公式ハンターズ・マニュアル ……1,100円
ブレスオブファイアIII 公式設定資料集 ……900円
ブレスオブファイアIII 公式ガイドブック ……1,200円
ラグナキュール 公式完全攻略ガイド 神ヲ越[illegible]者へ ……1,000円
ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル ……780円
トゥルー・ラブストーリー公式ガイドブック と[illegible]つくり方 ……951円
プリンセスメーカーゆめみる妖精 公式ガイド ……1,100円
ネクストキング 恋の千年王国 公式ガイド ～[illegible]fit from herb～ ……1,100円
カルドセプト 公式ガイドブック ……1,200円
マーヴルスーパーヒーローズ公式ガイドブック ……1,100円
ムーン オフィシャルブック ……1,200円

◆ファミ通ブロスの本

桃太郎道中記 公式ガイドブック ……780円
サガフロンティア 冒険者への道標 ……760円
デジタルモンスター バンダイ公認デジモンずかん ……500円
ゲームで発見!! たまごっち 公式ガイドブック ……600円
てんしっちのたまごっちとあそぶほん ……490円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

わくわく7 ～わくわくが止まらない～ [illegible]野秋彦 ……570円
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 天草[illegible] [illegible]いささき玲衣 ……580円
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ミズキ[illegible] [illegible]いささき玲衣 ……580円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

ISBN4-89366-883-8
C0076 ¥1200E

9784893668837

1920076012206

アスペクト
定価 本体1200円 ＋税



ファミ通

フロントミッションセカンド ガイドブック ～ヴァンツァー オブ ジ エリート～

ASPECT

PlayStation

FRONTMISSION 2 GUIDEBOOK
WANZERS OF THE ELITE

フロントミッションセカンド ガイドブック
～ヴァンツァー オブ ジ エリート～



ファミ通
責任編集

ファミ通

フロントミッションセカンドガイドブック

～ヴァンツァーオブジエリート～

ASPECT

FRONTMISSION 2 GUIDEBOOK

WANZERS OF THE ELITE





フロントミッションセカンドガイドブック

~ヴァンツァーオブジエリート~

ASPECT

FRONTMISSION 2 GUIDEBOOK

WANZERS OF THE ELITE



ファミ通

フロントミッションセカンドガイドブック

~ヴァンツァー オブ ジ エリート~

ASPECT



FRONTMISSION 2 GUIDEBOOK
~WANZERS OF THE ELITE~